• Photoshop • Corel Painter • Illustrator • ArtRage 3.5

El Gran Libro del artista digital



Domina el dibujo digital y haz que **¡el arte cobre vida!**



• Pinceles en Photoshop



• Herramientas de Painter



• Aprende a usar ArtRage



• Trucos de Illustrator



• Las apps más creativas



• FAQs en Ayuda Técnica

Bienvenido a El Gran Libro del artista digital

Esta guía muestra algunos de los mejores ejemplos del arte digital, y está llena de tutoriales paso a paso, para que los sigas fácilmente. A partir de múltiples estilos que van desde el mundo de la fantasía hasta el diseño de tipografías, explora la diversidad del arte que se produce hoy en día con ordenadores, tablets y smartphones. Hemos agrupado los tutoriales, realizados por expertos, en cuatro especialidades del arte y la ilustración profesional, asociadas a cuatro programas: Photoshop, Painter, Illustrator y ArtRage, con una sección adicional de tutoriales dirigidos a la creatividad con el iPad o el iPhone. Y, si necesitas una musa, la sección Ayuda Técnica está llena de ideas inspiradoras y trucos. Por no hablar de los recursos como pinceles, texturas y fotos que incluimos en nuestro enlace de descargas para que practiques... Ahora está en tus manos, ¡que te diviertas!



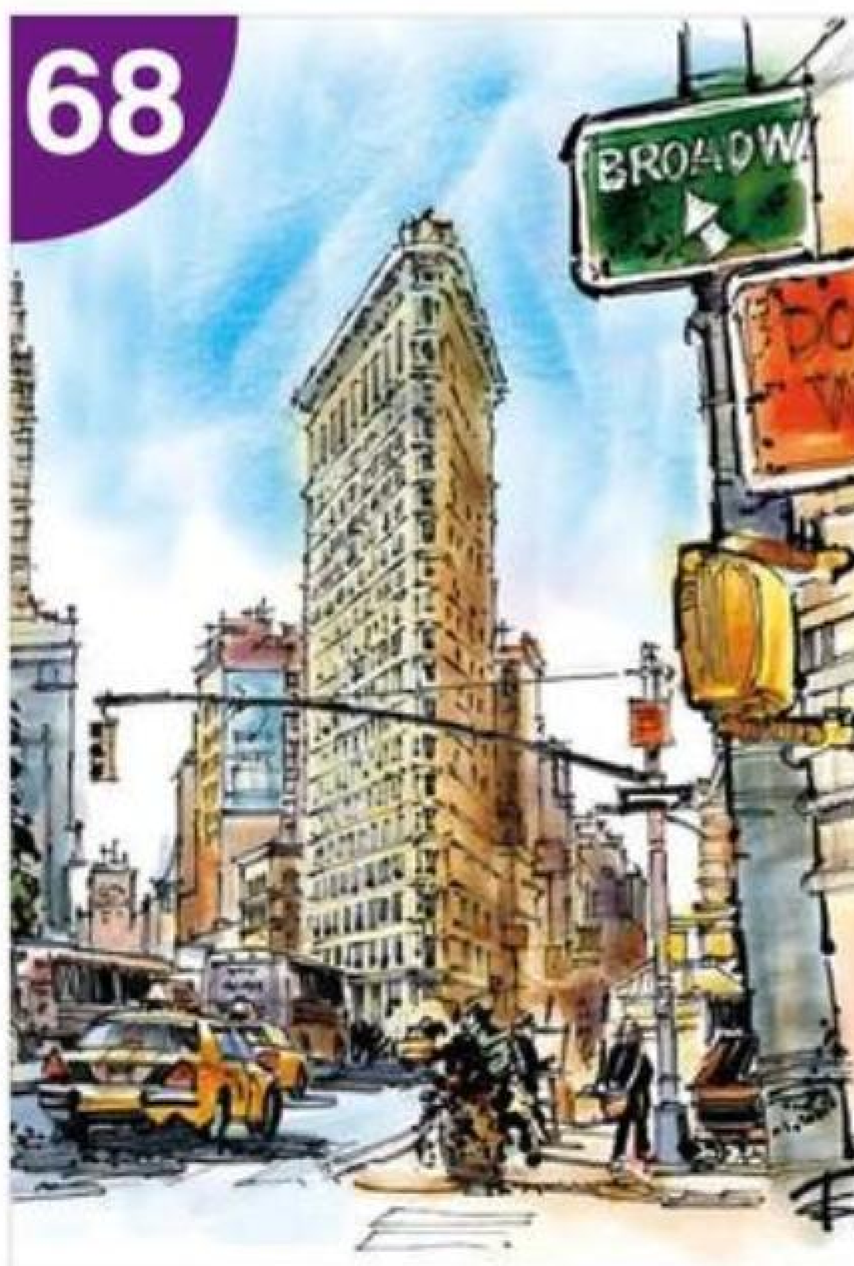
Contenidos

"Los artistas digitales hacen lo que los grandes pintores: obras de arte estéticamente agradables"



Ficheros disponibles

Cuando veas este distintivo en un tutorial, significa que dispone de archivos y bocetos de apoyo que puedes localizar y descargarte desde:
http://especiales.axelspringer.es/bocetos
Usuario: **bookazines**
Contraseña: **UPX73xQC**







136





Los estilos del arte digital explicados

Un vistazo a los géneros y estilos de pintura de actualidad en el arte digital

Mi nombre es April, y soy historiadora de arte. O al menos lo fui. Desde que me "digitalicé", he descubierto que el arte normal y este no podían ser más diferentes. Sabes que vivimos en un mundo que está patas arriba cuando todo el mundo se sorprende ante la pintura de un verdadero artista, pero piensa que es normal para un usuario de software el poder hacerlo. Pero mientras que el panorama del arte contemporáneo ha seguido fascinando con razón, los artistas digitales tienen que oír que, a la hora de producir obras de arte que son estéticamente agradables, los pintores lo hacen mucho mejor. En esta presentación revisaré algunos de los estilos clave en el arte digital en estos momentos. Es una lista exhaustiva, y va desde géneros que se basan en los movimientos como la fantasía, ciencia ficción y manga (todos los géneros que invitan al artista y al espectador a soñar) y movimientos técnicos como vexel y fotomanipulación, que se remontan a los más remotos impulsos artísticos para meterte con tus herramientas, y encontrar una mejor o más interesante manera de hacer marcas y expresar ideas. Creo que el arte digital es el mejor escaparate de los dos tipos de movimientos artísticos, y me gustaría demostraros por qué. Desde la fantasía y la ciencia ficción hasta los métodos en que los ilustradores contemporáneos llevan su software al límite y un poco más lejos, los géneros y estilos mostrados aquí reflejan algunas de las ilustraciones más creativas que se pueden ver, y las más importantes de la actualidad.


Fantasía


Vector


Vexel


Manga


Anime


Foto-manipulation





Obras de arte de Mario Wibisono. Mano del Dragón de Jade: La Leyenda de los Cinco Anillos CCG 2009. La Leyenda de los Cinco Anillos y La mano Dragón de Jade Alderac, copyright Entertainment Group.

Los mitos del arte digital explicados

Fantasía

Mito, magia, espadas y brujería

La fantasía tiene sus raíces en los cuentos de hadas, leyendas y mitología. Se trata de pintar lo fantástico, por lo que es un género que cada artista debería probar al menos una vez, si no por la capacidad de dejar volar su creatividad desenfrenada, entonces por el sustancioso cheque que puede reportarle! La fantasía es muy popular entre los compradores de carteles y grabados, por no hablar de los efectos en el potencialmente lucrativo mercado del diseño de los libros de bolsillo. Hay una gran cantidad de subgéneros dentro de la fantasía. En estas páginas hay ejemplos de imágenes basadas en mitos y cuentos de hadas. El orientalismo es un estilo popular, la "alteridad" de los antiguos edificios, ropas y armaduras de Asia, junto con la riqueza visual, que apela a los consumidores que crecieron con los videojuegos y los dibujos animados de los sábados por la mañana. Sobre la página hay ejemplos de alta o heróica fantasía tradicional y, su equivalente terrenal de espadas y hechicería.

PERFIL DEL ARTISTA



Mah Feeeeet! Amber Hill, 2009 Pintor / Real Media. El género emergente de la fauna fantástica.



Amber Hill

http://vantid.deviantart.com

Cuéntanos algo más acerca de esta pintura ...
Ya lo has visto. Los cachorros empiezan a rascarse detrás de sus orejas o algo así, y de repente WHOA!!! Ellos ven que tienen un pie y, ¡oh, Dios mío, es increíble!

¿Sobre qué género trabajas principalmente?
La fauna fantástica es un nuevo arte que está ganando popularidad. La atención se centra en las criaturas de mitos y leyendas en lugar de en espadas y brujería. Trato de hacer que parezcan que existen en la naturaleza, casi como arte de la fauna. Para mí no hay nada más épico de aspecto que un dragón volando través de un paisaje de nubes, envejecido con terreno ondulado a continuación, o un grifo posado sobre un pino nevado al amanecer.

¿Qué otros géneros te interesan y por qué?
El arte de la fauna tradicional. Mi meta es pasar a este género con mi estilo, pero manteniendo la fantasía.

Pequeña Geisha, Svetlin Velinov de 2008 Photoshop / Illustrator. Fantasía histórica basada en el antiguo Japón.

"La fantasía tiene sus raíces en los cuentos de hadas, leyendas y mitología. Se trata de pintar lo fantástico, por lo que es un género que cada artista debería probar"



The Bitter End, Erin Kelso, 2008
Photoshop.Una imagen de cuento de hadas con tintes orientales.

INTRODUCCIÓN

Consumed by Beetles, Svetlin Velinov, 2009 Photoshop. Copyright Paizo Publishing. Esta imagen muestra cómo las espadas y la hechicería son un pack de género de acción.

PERFIL DEL ARTISTA



Svetlin Velinov

www.velinov.com

¿Cómo describirías tu estilo?
Es difícil para mí describir mi propio estilo. Sé que es algo que nunca dejará de cambiar y transformarse.

¿Qué género trabajas principalmente?
Mi género principal es la fantasía. Es un nuevo mundo sin los límites de la imaginación y los sentidos. Te da la libertad para crear todo un universo de criaturas fantásticas, paisajes únicos y batallas heróicas.

¿Qué otros géneros te interesan y por qué?
Estoy interesado en la ciencia ficción y el arte del horror. Es una gran combinación, que hace que al mezclarlos se cree un género totalmente nuevo.

¿Cuál sería tu consejo para los artistas que trabajan en este género?
Que mantengan su originalidad y estilo personal, que nunca olviden dónde comenzaron. Sé fiel a ti mismo, y cuando acabes un trabajo, disfrútalo durante una hora. Después, a empezar otro nuevo.



Tavern Brawl, Svetlin Velinov, 2009 Photoshop. Copyright Paizo Publishing. Aquí hay otro elemento imprescindible de este género: los guerreros.

Los estilos del arte digital explicados

Vector

La estilización a un nuevo nivel

El arte vectorial y el vexel tienen ambos sus raíces en la ilustración editorial, que exige una clara delimitación para obtener su punto de vista. La diferencia entre ellos es que los vectores son creados a partir de programas basados en vectores (que se basan en formas), mientras que el arte vexel nace a partir de programas basados en la trama (que se basa, a su vez, en píxeles). Tradicionalmente, el arte vectorial lucía un aspecto limpio, puro y estilizado. Las formas se pueden dibujar a mano o trazadas sobre una imagen, para crear suaves y estilizadas figuras que se rellenan posteriormente con colores y degradados. Sin embargo, muchos artistas que trabajan en este campo han introducido recientemente elementos que hacen que su arte tenga un aspecto deliberadamente áspero y pintado a mano. Esto demuestra las habilidades técnicas de estos artistas con los programas que eligen.



Fiebre ROJA, Svetlin Svetlin Velinov, 2009 Illustrator/ Photoshop. Un buen ejemplo de cómo el arte basado en vectores evoluciona hacia un look más "grunge".



Loro, Dennis Gonchar 2009 Illustrator/Painter. Una combinación de vector y programas basados en la trama creó esta vibrante y colorida composición.

> "El arte vectorial y el vexel tienen ambos sus raíces en la ilustración editorial, que exige una clara delimitación para obtener su punto de vista"



Campos y pájaros de fuego, Klarizza Jose 2009 Photoshop. Arte Vexel basado en trama con la intención de crear una apariencia vectorial suave.

Los estilos del arte digital explicados

Vexel

Herramienta basada en el engaño

Las imágenes vexel imitan la apariencia de los vectores tradicionales; normalmente son limpios y precisos con cambios de color nítidos y líneas fuertes. Así que puede que te sorprenda descubrir que son creados utilizando programas basados en la trama: los que son diseñados para combinar colores y crear verdaderos efectos sobre los medios. El término vexel es un *portmanteau* de "vector" y "píxel". Los artistas vexel utilizan capas, texturas, líneas y rellenos para crear la apariencia suave que quieren, típica en el Photoshop. ¿Por qué no Illustrator?

Cocina Zanahoria Laura Ebbenhouse 2009 Photoshop. Un ejemplo de una imagen vexel hecha en kawaii estilo manga.

Los estilos del arte digital explicados

Manga

Arte japonés de cómic

Manga y su equivalente animado, Anime, son estilos con un gancho visual fuerte que se originaron en Japón, y se expandieron y crecieron por todo el mundo. Con una peculiar mirada caricaturesca y una pureza de líneas de apariencia Zen, requieren paciencia y habilidad para dominarlo, a pesar del hecho de que "Manga" significa "imágenes caprichosas". Fantasía y ciencia ficción son comunes en el arte manga, pero otros subgéneros incluyen "kawaii" y "shoujo" o "para las niñas", que a menudo caracterizan escenas del mundo real e historias. El Manga es, a menudo, monocromático en transparencias de color gris o pantalla de tonos. Su estilo visual también se utiliza en videojuegos y diseños de embalaje aquí y en Japón.

"Manga y Anime son estilos con un gancho visual fuerte, nacidos en Japón y exportados al mundo"

PERFIL DEL ARTISTA



Stein Louisse & Stephanie Wetmore

http://uberkut.deviantart.com http://cusd.deviantart.com

Cuéntanos algo sobre tu pintura...
Stein: Es un personaje creado en un programa basado en oekaki, en el que a ambos nos gusta perder el tiempo. Lo saqué de Photoshop y le di a la pieza una vibración totalmente diferente.

¿Cómo describirías tu estilo?
Stein: Dibujo animado, aunque depende del estado de ánimo en que me encuentre, por ejemplo, esta foto yo diría que sería una especie de mutación del Art Nouveau.
Stephanie: Yo lo clasificaría como Anime.

¿Qué software utilizas?
Stein: Photoshop en su mayoría.
Steph: Yo uso las herramientas de arte digital de los pobres; por lo general dibujo y diseño con Paintchat, a continuación coloreo y acabo con OpenCanvas.

¿Sobre qué género trabajáis principalmente?
Steph: Anime es el estilo básico y la estructura de cualquier trabajo que hago. Es un arte que puedes encontrar en diferentes formas: cómics, televisión, videojuegos, juguetes, tarjetas, pósters y hasta portadas de CD. ¿Cuántos estilos de arte pueden llegar tan lejos?

"Es un personaje creado en un programa basado en oekaki. Yo lo llevé a Photoshop"

Los estilos del arte digital explicados

Anime

Un arte derivado de la animación

Anime a veces puede presentar personajes de diseños más sencillos, pero es más rico en color y el detalle de fondo es, a menudo, espléndido. En japonés significa "animado", pero en el Oeste el término ha llegado a referirse (con razón o sin ella) al estilo visual de los dibujos animados japoneses y algunos videojuegos. Al igual que el manga, su popularidad europea comenzó en Francia antes de expandirse hacia el resto del continente y, finalmente, a Canadá y los EE.UU.

Historias del mar
Stephanie Wetmore and Stein Louisse, 2009 PaintChat/Photoshop. Producido usando la colaboración de servicios web de dibujo manga llamados tablas oekaki.

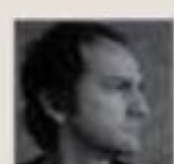
Foto-manipulación

Con más de un siglo de antigüedad, todavía pega fuerte y, ahora, en digital

La foto-manipulación ha existido desde el inicio de la fotografía, pero la revolución digital le ha dado una nueva vida. Photoshop, el software de Adobe, líder en el mercado de editores de imágenes, fue diseñado específicamente para la foto-manipulación, y ha aumentado considerablemente sus posibilidades. La foto-manipulación, o fotomontaje, puede ser sutil u obvia, pero su realismo inherente implica que la credibilidad es la clave para que funcione. Dependiendo de si la imagen está diseñada para ser vista como una fotografía o como una pieza de arte digital, la composición requiere un alto grado de precisión.

Pegasos dividido, Teodoru Badiu, 2009
Foto digital y Photoshop. Un ejemplo de cómo la foto-manipulación puede explorar el Surrealismo.

PERFIL DEL ARTISTA



Teodoru Badiu

www.apocryph.net

Háblanos de tus imágenes...
Son obras surrealistas donde puedo crear un vínculo entre la vida y la muerte. Pienso sobre una idea varios días hasta que tengo una visión clara del aspecto que tendrá. Entonces preparo las piezas que necesito para crearlo. Siempre uso fotos digitales que tomo yo mismo con mi Nikon D70 y creo todas las texturas usando Photoshop. Una vez que tengo las piezas que necesito, trabajo en la imagen con Photoshop.

¿Cómo describirías tu estilo?
Tengo una inclinación evidente por el surrealismo. Me gusta mostrar cómo las cosas podrían ser y no como son, y tratar de darles alma y sentido. También me gusta usar colores relativamente cálidos. Este enfoque me permite llegar al espectador de una manera que no espera, porque cuando miran mis imágenes, su mente dice que es deprimente, oscuro, frío, pero sus ojos tienen ante sí algo totalmente diferente y le dicen que es cálido y agradable. Esta contradicción hace que la imagen sea realmente interesante y atrapa su atención.

Trofeo
Teodoru Badiu, 2009
Foto digital y Photoshop. El foto-realismo de esta imagen hace que este trofeo parezca un artefacto real.

"Cuando miran mis imágenes, el mensaje en su mente dice: esto es deprimente, oscuro, frío, pero sus ojos tiene ante sí algo totalmente diferente"

Svetlin Velinov, 2009
Photoshop. Líneas fluidas y de gran fuerza del espacio ópera en un futuro de sci-fi.

Los estilos del arte digital explicados

Sci-fi

Visionando el futuro

La ciencia ficción, como la fantasía, está interesada básicamente en las realidades imaginarias. A diferencia de la fantasía, sin embargo, la ciencia ficción mira hacia el futuro y no al pasado, excepto en algunos casos únicos. Abreviatura del término "ciencia ficción", el arte sci-fi ofrece oportunidades técnicas similares al artista en cuanto a que le permite imaginar mundos alternativos y futuros posibles. El estilo del "espacio ópera" de ciencia ficción cuenta con impresionantes paisajes estelares en una auténtica escala galáctica, con naves espaciales y estaciones que, a menudo, se hacen eco de los elementos del art Deco y el Modernismo en su diseño. También ofrece la oportunidad para conceptualizar criaturas alienígenas y paisajes muy diferentes de los nuestros. El aspecto es típicamente limpio y de aerógrafo, con el fin de mostrar complejos detalles técnicos. La ciencia ficción distópica y el cyberpunk tienden a mirar hacia un futuro imaginario oscuro; el cyberpunk está particularmente preocupado por la tecnología. Ambos cuentan con un estilo descarnado, urbano con tonos oscuros y texturas rugosas. Un spin-off de cyberpunk que ha ganado recientemente en popularidad es el steampunk, que imagina épocas históricas adoptando la tecnología actual. Está representada con dispositivos de vapor y relojeria con elementos del XIX.



Bang! Alex Martinez, 2009 Photoshop/pencil. Un gran ejemplo de acción basada en el cyberpunk sci-fi.

“La ciencia ficción, como la fantasía, está interesada básicamente en las realidades imaginarias. A diferencia de la fantasía, sin embargo, la ciencia ficción mira hacia el futuro y no al pasado, excepto en algunos casos únicos”

INTRODUCCIÓN

Señor Steampunk
John Malcolm, 2008 Photoshop. La ciencia ficción Steampunk utiliza motivos victorianos y tecnología imaginaria.

PERFIL DEL ARTISTA



John Malcolm

www.johnmalcolm1970.co.uk

Háblanos de tu trabajo...
El Señor Steampunk es una mezcla de foto-manipulación y pintura digital. El personaje está basado en un viejo amigo que amaba el steampunk antes de que naciera el género. Tuvo el honor de nombrar el arma: The Mark Cuthbertson y MacAndrews. IV 'Yeti Cannon'.

¿Qué software y medios se utilizan?
Yo uso fundamentalmente Adobe Photoshop CS4 y Corel Painter X, junto con mi Wacom Intuos4 Large. Cada vez uso más Painter, pero aún utilizo Photoshop en todas las etapas de una imagen. Se complementan bien. Sino, intento utilizar Painter como Photoshop y restrinjo las capas a dos o tres a la vez, de este modo trabajo mucho más rápido (en lugar de un archivo de Photoshop con más de 70 capas, termino con una carpeta llena de archivos guardados de forma secuencial desde Painter).

¿Qué géneros trabajas?
Fantasía, ciencia ficción, steampunk, Historia alternativa. Me encanta la libertad que estos géneros dan al artista. El único límite es su imaginación o, tal vez, la imaginación de los espectadores (que pueden leer en las imágenes cosas que el artista nunca habría considerado). Me encanta el hecho de que incluso una imagen independiente, creada sólo por diversión o práctica, pueda parecer una instantánea de una historia completa.

> “Me encanta el hecho de que incluso una imagen independiente, creada sólo por diversión, pueda parecer una instantánea de una historia completa”

Desfile de armaduras
Aleksander Rostov
2004 Photoshop. Un viejo ejemplo del género steampunk antes de desarrollarse en lo que se puede ver hoy en día.

Los estilos del arte digital explicados

Tipos

El arte clásico de las letras

La tipografía es otra forma de arte antigua, como foto-manipulación, que ha sido modificada por herramientas digitales. Al igual que el arte vectorial, muchos diseños de fuentes se hacen hoy en día en programas como Illustrator. Ofrece a los artistas la oportunidad de llevar más allá los límites del diseño de fuentes. Un mercado popular para la tipografía es el del diseño de productos, especialmente en la ropa y los álbumes. La capacidad de crear un logotipo corporativo o una forma decorativa de una palabra de moda, hace que sea atractivo para las agencias de publicidad. La historia del diseño de fuentes, primero en rotulación caligráfica, posteriormente en grabados y más tarde en tipos móviles, hace que sea el género más antiguo, aparte de la pintura misma, en haber pasado a ser digital y, de hecho, muchos estudios de fuentes se refieren a sí mismos como "fundiciones".



Imaginación
Klarizza Jose, 2009 Photoshop. Las herramientas digitales han permitido a la tipografía desarrollarse aún más como forma de arte comercial.

Los estilos del arte digital explicados

Útiles

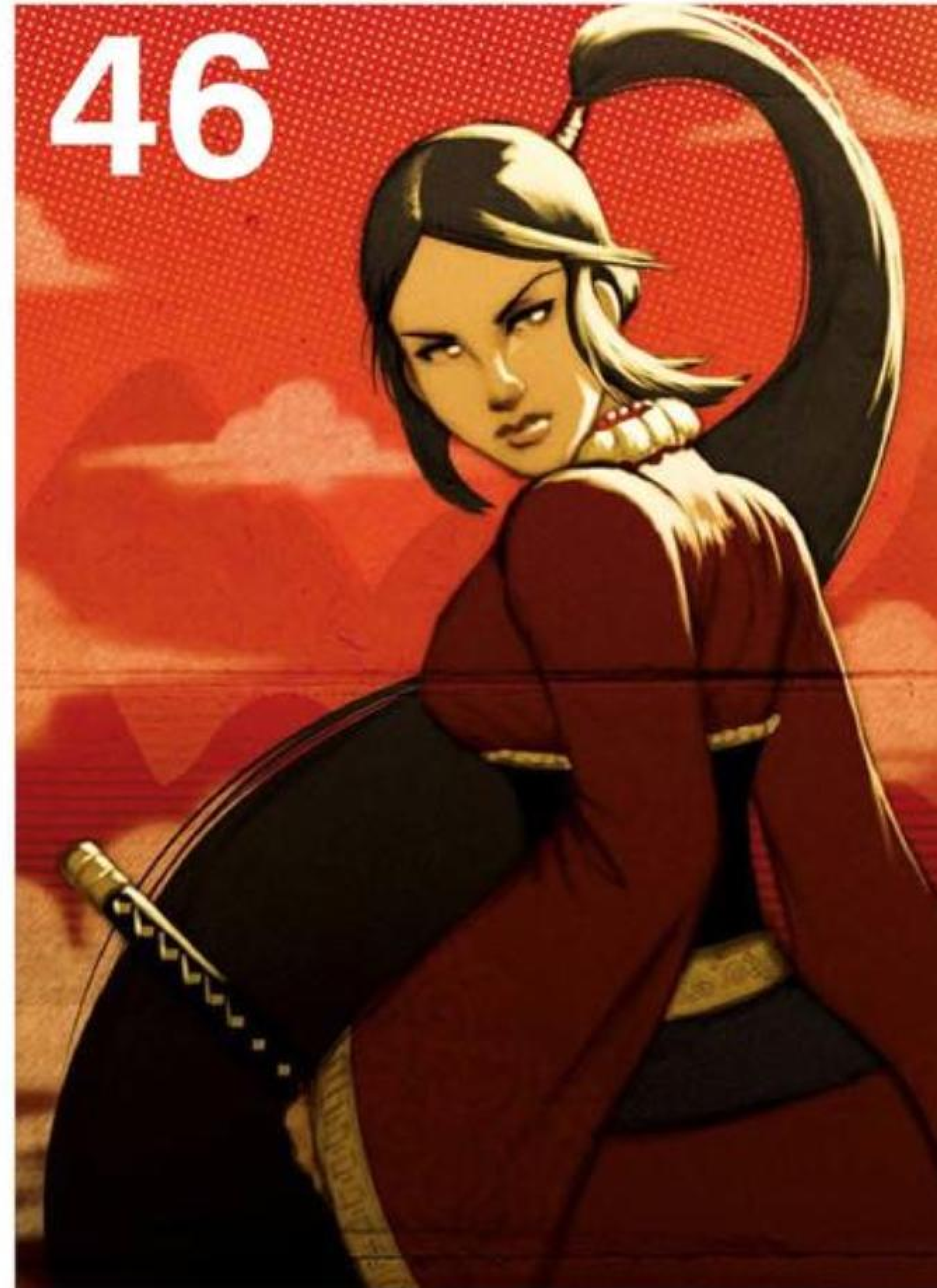
Software para el arte digital

Gran parte de la obra de este reportaje hace uso de dos excelentes programas, Corel Painter y Adobe Photoshop. Painter emula medios reales, mientras que el punto fuerte de Photoshop se encuentra en la manipulación de imágenes. Illustrator es un programa basado en vectores, utilizado para crear formas y líneas, con un aspecto limpio y preciso, aunque a muchos artistas les gustaría añadirle texturas. Los tableros oekaki, por su parte, están en la línea de los tableros de dibujo (del término japonés para garabatos) que se utilizan para la creación de arte manga.



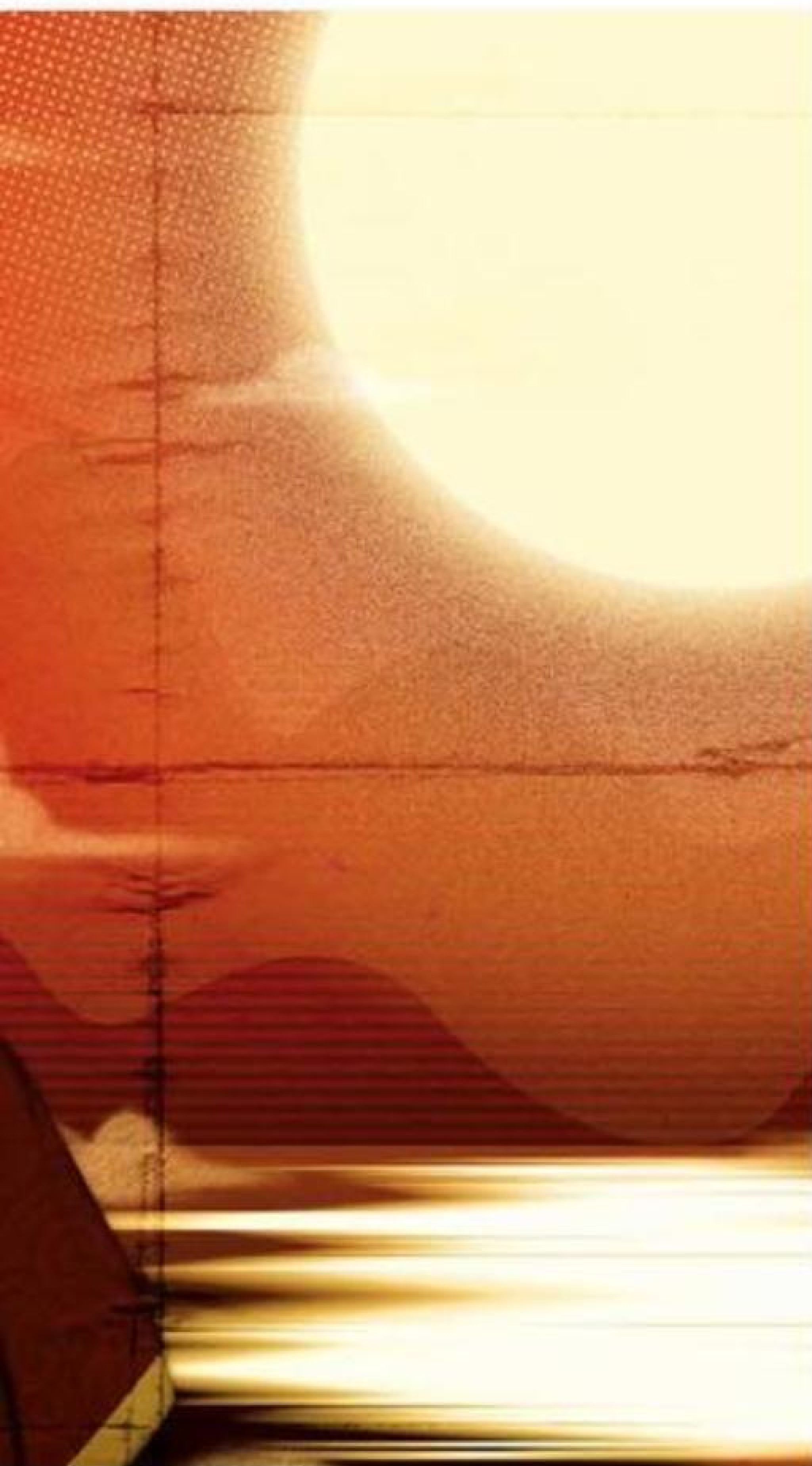
Photoshop

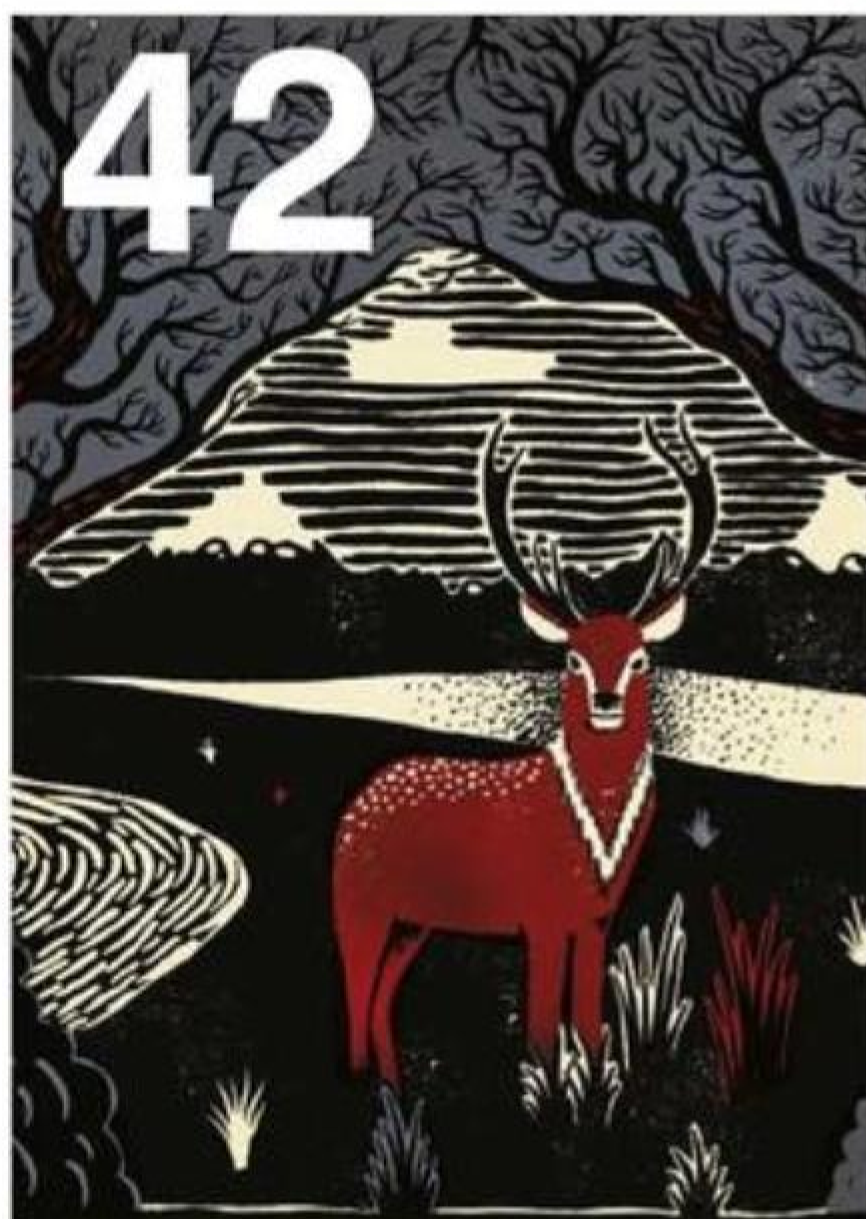




Haz que tu estilo artístico sea realmente único







> Las herramientas de retoque de imágenes son extraordinarias y diversas

34

Entre bastidores

Info de artista

Artista digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Sara Biddle

Web portfolio personal **www.salizabeth.net**

País **USA**

Software usado **Photoshop**

Sara es una ilustradora digital autodidacta que ha trabajado como freelance durante los dos últimos años. Siempre ha disfrutado con el arte y sus creaciones, y su pasión por este oficio crece con cada pincelada.

Ficheros disponibles

Boceto

Pintura digital

Dibuja ojos expresivos

Trabajo en Progreso

Master en "ojos" para una imagen cautivadora


Paso 2, Comienza a dibujar


Paso 13, Juega con los blancos


Paso 19, Suaviza con texturas


Paso 29, Aumenta las pestañas

Encanto 2011 **Photoshop**

"Mi objetivo es mostrar la importancia de los ojos en una imagen y cómo crear deslumbrantes características con Photoshop"

Sara Biddle Ilustradora

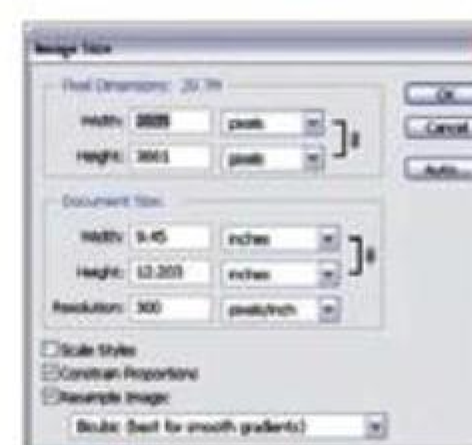
Dicen que los ojos son la ventana del alma, que son capaces de comunicar sin decir una palabra. Muestran nuestras dudas, comparten nuestras penas y revelan nuestra verdad. Nuestros ojos son faros libres de preocupaciones, mostrándolo todo, incluso lo que no queremos mostrar. En ellos las emociones corren libres. Son todos diferentes. Hay tantas formas, colores y tamaños que hacen que cada uno sea único. El origen étnico juega un papel muy importante en nuestra estructura ósea, los músculos, la grasa y piel, determinando también la forma de nuestros ojos. Hay muchos colores, así como azules, verdes o marrones. Los pigmentos de color en el interior del iris pueden variar considerablemente, incluso dentro de un par, lo que significa que, como los copos de nieve, no hay dos ojos iguales. Nuestras expresiones cuentan historias y todas las historias comienzan en los ojos. A lo largo de la estructura anatómica, los ojos son una de las partes más importantes a la hora de pintar. Pocas cosas son tan flexibles y tan expresivas. No importa cuán realista sea una pintura si no hay vida en ella, y ahí los ojos tienen mucho que decir. La forma y la posición de los ojos y las cejas son detalles muy importantes. Con unas pinceladas, un ojo puede pasar de encantado a enfadado. Se debe tener cuidado en este punto. Una pincelada equivocada y el dibujo se desviaría de la intención. La atención a la forma y la expresión es lo más importante, una expresión de felicidad es algo más que una sonrisa en los labios, ya que los ojos también sonríen, a su manera. Cuando hay ira en una cara, la sonrisa desaparece, los ojos se entrecierran y las cejas le siguen hacia abajo.

Cuando pintes ojos, debes asegurarte de elegir la forma y colores adecuados a cada personaje, para que resulte auténtico. Y el diseño digital te permitirá hacerlo bien.



Construcción de la imagen

Un completo tutorial, desde el boceto a la imagen final



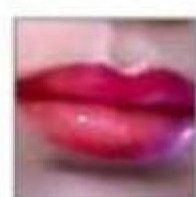
01 Crea el lienzo Comienza creando un nuevo documento con las dimensiones que desees que la imagen tenga. Para obtener el máximo detalle, trato de trabajar en un lienzo tan grande como pueda sin ralentizar el ordenador. En este caso, el lienzo es algo más grande que un A4. Crea una nueva capa y a bocetar.

02 Comienza bocetando Con un cepillo redondo duro, comienzo a dibujar un esquema básico. Busco un contacto visual intenso, así que hago unas cejas fuertes, que se inclinan hacia abajo, y los ojos se abren menos. El dibujo será la guía para el proceso de pintura, así que tómate tu tiempo para perfeccionar el gesto y la expresión antes de dar otros pasos.





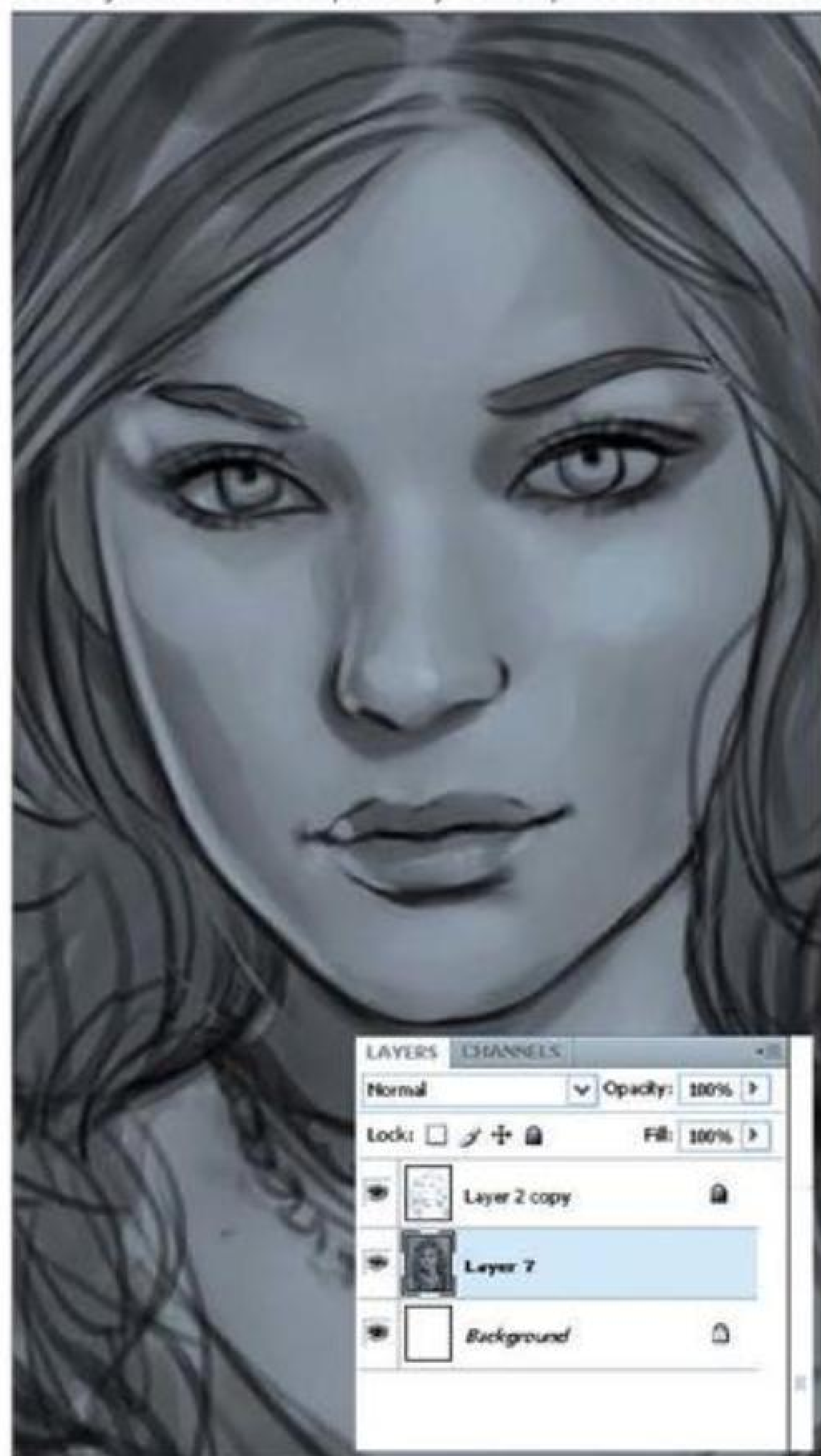
03 Trabaja en escala de grises Ahora que tengo unas directrices, suelo construir mi personaje en escala de grises. Establezco como modo de ajuste para las capas de dibujo 'Multiply'. Bloqueo esta capa para evitar que, sin saberlo, pinte sobre ella. Creo una nueva capa debajo del dibujo y la relleno con gris medio.

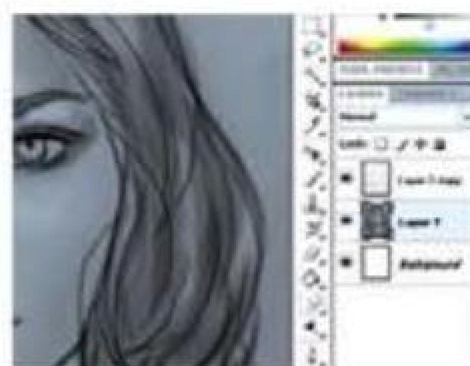


Establece el nivel de color

Equilibra los ojos y los tonos de piel

04 Construye la forma En una nueva capa debajo del dibujo, aplico sombras y luces, teniendo cuidado de elegir una dirección concreta para la fuente de luz y trabajar en consecuencia. Usando un gris claro y uno oscuro, voy construyendo el rostro del personaje con un pincel duro rendondo.





05 Mezcla los tonos Tómate tu tiempo para mezclar los tonos. Combina las capas por debajo del boceto y selecciona la herramienta 'Dedo' con un pincel duro, con espaciado al 165% y la dispersión seleccionada. La fuerza es de 50%. Repasa despacio las zonas ásperas para suavizar. Yo uso este método para todas las zonas.



06 Da color Crea un nueva capa sobre las otras y establece el modo de fusión en 'Color'. Elige tonalidades básicas, y usa la herramienta 'Pincel de color' sobre el lienzo.



07 Busca el detalle Duplica la capa de dibujo, colócala sobre el resto y "apágala" para un uso posterior. Fusiona las demás. Con un cepillo redondo y la herramienta 'Dedo', comienza a aplicar detalles. Pon atención a las áreas cóncavas y convexas. Ten en cuenta que las zonas que sobresalen capturan más luz y, las que se hunden, sombras.



08 Párpado inferior El globo ocular es redondeado, y encaja en las órbitas óseas del cráneo, rodeado de músculo, tejidos grasos y piel. Las diferentes combinaciones de todo ello generan ojos distintos. Para pintar el globo ocular, primero has de tener espacio donde colocarlo. Comienza con un bulto pequeño bajo el ojo para formar el párpado inferior.

Contacto visual en una imagen

De manera similar a elementos como la simetría y la profundidad de campo, el contacto visual es una herramienta poderosa en la composición de una imagen. Si el sujeto parece mirar directamente al espectador, puede tener un efecto sumamente atractivo. Esto no quiere decir, sin embargo, que todo sujeto deba mirar hacia fuera. Podría ser igualmente útil apuntar a algo sobre lo que se desea llamar la atención.

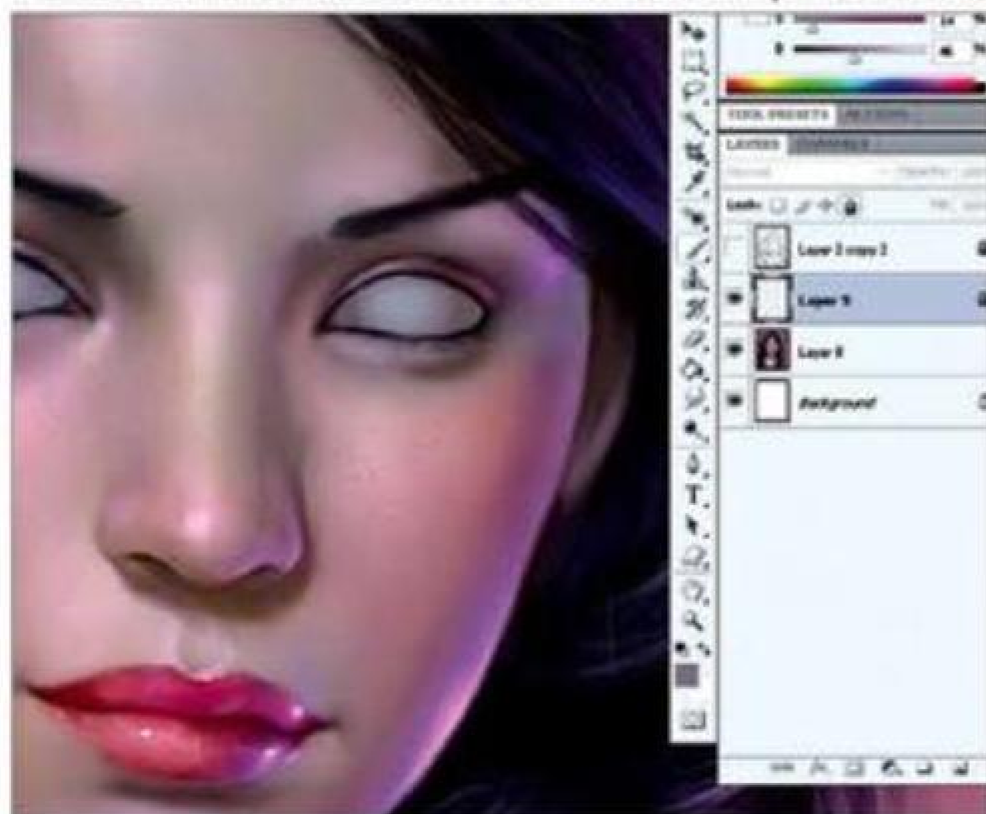


09 Define el párpado superior Define ahora el párpado superior. Yo añado sombras a lo largo del pliegue y reflejos al hueso de la ceja. Debido a que el párpado sobresale ligeramente, agrega reflejos a las áreas que capturan la mayoría de la luz, con la fuente de luz siempre en mente.

10 Rellena el globo ocular Crea una nueva capa. Ahora tendrás que elegir el blanco de los ojos. Muchos factores, como la edad (tendrás que añadir más amarillo o rosa) tienen que tenerse en cuenta. He elegido 'Luminoso', para un tono de piel desaturado con el que he rellenado el globo ocular.

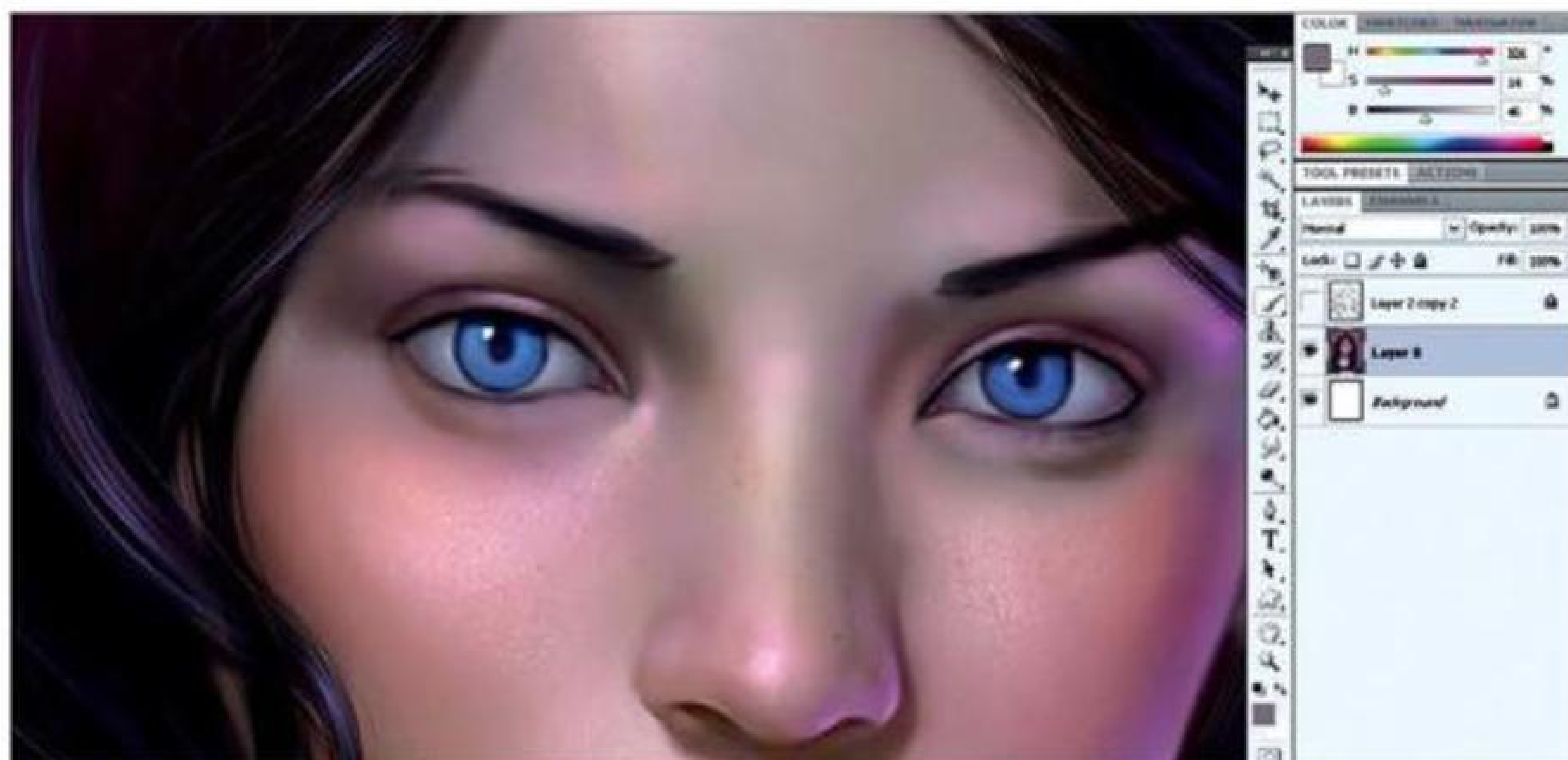


11 Creación de blancos Bloquea la transparencia en esta capa. Selecciona el color para los blancos de los ojos y hazlos más luminosos y menos saturados. Con el pincel, aplica sobre la superficie más interna del globo ocular para crear una sensación de redondez. Usa la herramienta 'Dedo' para suavizar.





12 Descubre el iris Baja el ajuste de opacidad de la capa a un 50% y desactiva la opción 'Bloquear transparencia'. Con la herramienta 'Borrador' ve eliminando blanco para que el iris y la pupila vayan emergiendo. Devuelve la opacidad de la capa al 100% y se fundirá con la capa 'Carácter'.

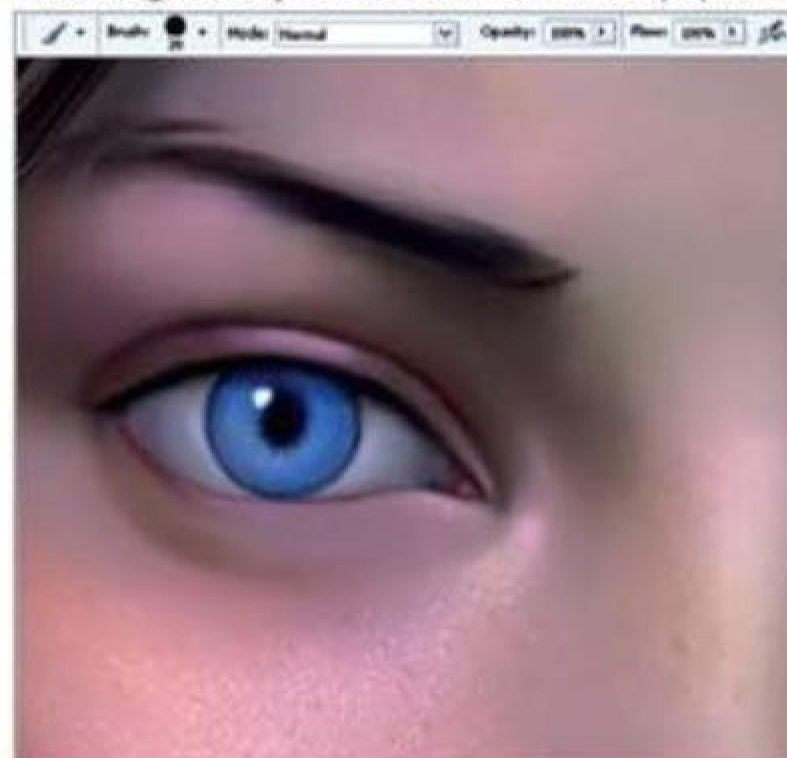


13 Mezcla los blancos bien Usa la herramienta Dedo sobre el iris para mezclar ligeramente con la parte blanca de los ojos, hacia el interior del ojo (cerca del conducto lagrimal) y otras partes del blanco que necesiten pulirse. Si se deja sin mezclar, se corre el riesgo de que sus ojos se sequen y la imagen fina pierda realismo.



16 Añade volumen al párpado
Ahora elige un rosa claro similar al de la piel y pinta con el pincel a lo largo del borde del párpado inferior. El espesor del párpado debe ser evidente hacia la parte externa del ojo, y desaparecer a medida que va hacia el interior de este.

15 Detalles para el iris Comienza con los detalles del iris. Empieza por elegir un color para la pupila y pinta con trazos pequeños, que irradien hacia los bordes exteriores, desapareciendo en el centro. Haz lo mismo con el borde exterior del iris, escoge color y haz trazos finos hacia la pupila.



Portfolio del artista

Otras intensas miradas del portfolio de Sara



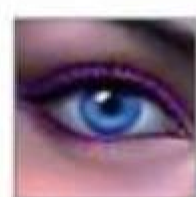
Qué vergüenza
2008, **Photoshop 7**
● Pasé un par de meses trabajando intermitentemente en esta magen. Es una de mis primeras pinturas digitales y tiene un lugar especial en mi corazón.



Sólo en espejos
2008, **Photoshop 7**
● Sentada ante mi ordenador sin descanso, sentí emoción cuando ella cobró vida ante mis ojos, con esa maravillosa sensación de ver mi imaginación desbordándose.



Para siempre
2010, **Photoshop CS4**
● Este es mi último trabajo personal. Me divertí muchísimo con el diseño del personaje, pero era un reto conseguir el concepto a la perfección.



Consigue un ojo perfecto

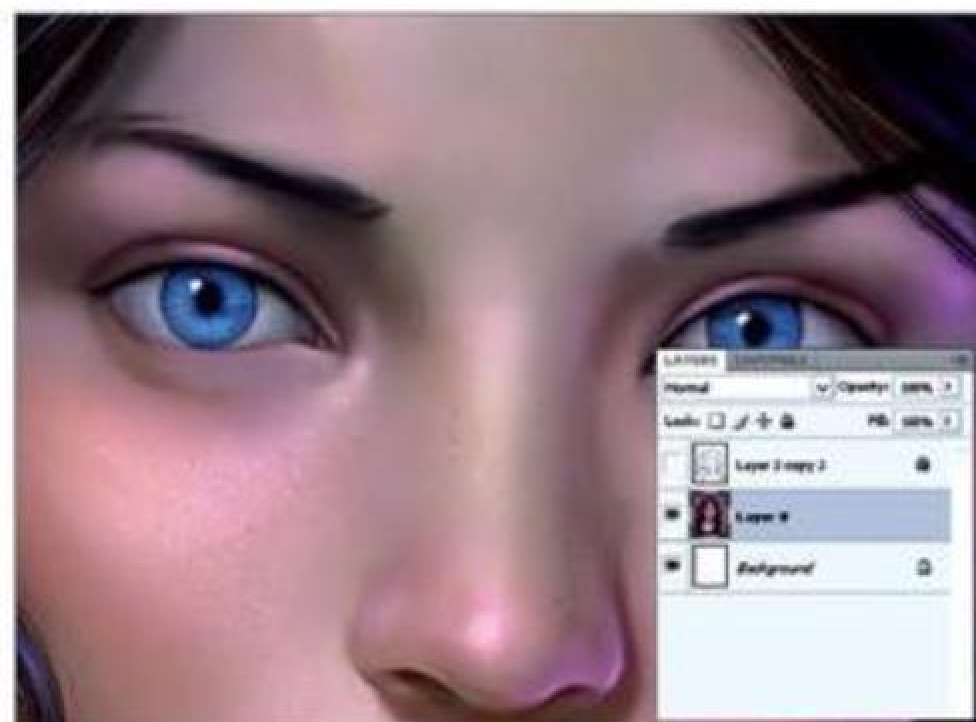
Completa la imagen con detalles y texturas

16 Añade variaciones de color Lo siguiente es elegir el color del iris, usando los controles deslizantes en el menú de color, para generar matices ligeramente diferentes del original. Hazlo con trazos radiantes y con varios colores.





17 Texturiza el iris Usa la herramienta 'Smudge' para difuminar los bordes interior y exterior de tus trazos. Echa un vistazo a tus ojos en un espejo. Descubre las manchas de color, líneas y diferentes formas. Añade garabatos y minúsculos puntos que harán el iris más dinámico.



18 Crea profundidad Añade líneas radiantes, garabatos y puntos. Es importante crear sensación de profundidad. Un iris subdesarrollado conseguirá un aspecto plano y sin vida. Yo selecciono el iris con la herramienta 'Lazo' y aplico un filtro de máscara de enfoque. Desdibuja varias áreas con la herramienta 'Smudge'.

19 Suaviza con texturas Elige el blanco de los ojos con la herramienta 'Cuentagotas'. Haz el color ligeramente más claro y de un tono algo diferente. En este caso, he usado un azul muy claro. Crea una nueva capa y utilizando un aerógrafo, aplica sobre el borde superior de los blancos. La textura del globo ocular se ve más suave ahora, casi como un huevo duro.





20 Suaviza las asperezas Usa la herramienta 'Borrador' para eliminar cualquier exceso de color del aerógrafo. Después fusiona esta capa con la capa carácter. Si todavía existen zonas sin pulir, utiliza la herramienta 'Dedo' para suavizarlas.



21 Añade un reflejo Con un tono muy pálido de azul (casi blanco), añade un reflejo brillante al ojo. Se trata de un reflejo distorsionado de la fuente de luz y puedes darle la forma que prefieras. Yo he elegido un cuadrado ligeramente sesgado.



22 Crea el lagrimal El lagrimal es el tejido de color rosa en la esquina interna de los ojos. Es la parte del ojo que lleva las lágrimas a la cavidad nasal. Con cuidado, pinta el tejido usando un tono rosa medio desaturado. Añade algunos reflejos brillantes para añadirle humedad a la zona en concreto.

23 Incorpora la textura de la piel Echáles otro vistazo a tus ojos en el espejo. Comprueba cómo la piel alrededor de los ojos presenta una textura con algunas pequeñas arrugas y piel porosa. Usando un cepillo con textura aplica texturas sobre la piel que rodea el ojo y corrige el color con la herramienta Cuentagotas para añadir variedad de sombras.



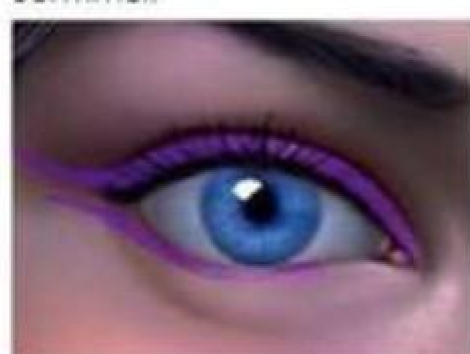


24 "Pinta" el maquillaje El maquillaje es una gran forma de llevar a los ojos atención extra. Crea una nueva capa y establece el modo fusión en Color. Selecciona un color y pinta sobre el párpado superior y dos tercios del exterior del párpado inferior. Los colores vibrantes atraen más la atención, así que he elegido un color lavanda muy saturado.



25 Crea un cepillo para pestañas Antes de ponerte con las pestañas, tendrás que hacer unos ajustes en un pincel redondo y duro. Marca la forma Dinámica, y establece el diámetro mínimo a 0%. Elige una presión para el lápiz.

26 Pestañas superiores Pinta la parte superior de las pestañas de un borde al otro, y añade algunas largas y finas. A la hora de pintarlas, recuerda que las pestañas se curvan hacia arriba. Según tu personaje esté maquillado o no, las pestañas estarán sueltas o en grupos. En este caso lo están, y he optado por que parezcan pintadas con rímel.



27 Pestañas inferiores Ahora añade las pestañas inferiores.Ten en cuenta que, normalmente, son más cortas y más finas que las pestañas superiores. Trabajando de un borde al otro, comienza a colocarlas en la parte inferior del ojo, a lo largo del borde del párpado inferior.





28 Aumenta el volumen de las pestañas Consigue volumen adicional mediante la ejecución del aerógrafo a lo largo de la línea de las pestañas de los párpados superiores e inferiores. Ten cuidado de no pasarte. Aplica justo lo suficiente para crear el espesor de las pestañas que necesitas. Si pones demasiado, todo el trabajo se perderá.



29 Aumenta la textura Elige el color del blanco de los ojos utilizando la herramienta 'Cuentagotas'. Usando el pincel con el que hiciste las pestañas, haz unas pestañas muy delgadas siguiendo su curvatura. Esto crea la superposición y le devuelve algo de la textura perdida en el paso anterior.



30 Un último vistazo Da un paso atrás y examina tu trabajo con ojo crítico. Los ajustes que necesite de última hora se pueden hacer mediante el filtro 'Licuar' o utilizando 'Deformar' dentro del menú 'Editar> Transformación libre'.

Colores coordinados

No es casualidad que el maquillaje de ojos, collar y el vestido de mi personaje sean todos de un tono similar. Al conectar los elementos de esta manera, se da cohesión a la imagen y permite atraer la mirada sobre las partes realmente esenciales. Aunque también es útil ir más allá de los elementos obvios, e incorporar colores inesperados en otras áreas. Por ejemplo, en mi imagen utilicé el mismo tono del vestido para los aspectos más destacados, como la mejilla y el pelo, dando una unidad a todo el diseño.

Usa colores vivos

Piloto Confeti 2010 **Photoshop**

Usa el color como una potente herramienta para crear una única y personal identidad en tus ilustraciones

Simon Wild Ilustrador

Existen muchas teorías sobre el color, sus propiedades, su poder, y sus usos. Personalmente creo que el color puede cambiar el estado de ánimo, alterar la percepción o guiar un pensamiento. El color define mi trabajo, estoy naturalmente vinculado y atraído a él. Para mí, el color es un ingrediente clave de cualquier imagen, ayuda a dar forma a su narrativa y a que sea legible. Con la paleta de color correcta puedes hacer de tu trabajo una declaración audaz, lo que contribuye enormemente al desarrollo de un lenguaje fuerte, visualmente identificable, que te permite diferenciar tu trabajo del de otros. Los esquemas de colores análogos se componen de una serie de colores o matices que se encuentran unos al lado de otros en la rueda de color. Todos los colores son del mismo matiz, pero todos tienen un tono o fuerza diferente. Estos son particularmente útiles para unir varios elementos de tu imagen. Un esquema de colores análogo también puede actuar como punto de partida para complementar otros colores. Por ejemplo, trabajar con colores análogos junto con colores más calientes o más intensos significa que es posible tener colores que chocan y colores que armonizan, todo dentro de la misma imagen. Esto puede dar a tu obra una expresión fuerte e individual. También puede ayudar a equilibrar la imagen para que todos los elementos colaboren en armonía y compartan una fuerte identidad única. Los colores análogos son útiles para las ilustraciones que requieren un alto nivel de impacto gráfico, como en el diseño de logotipos, serigrafías, ilustración de libros para niños o portadas de libros. Mediante la creación de un esquema de color, se agrega carácter a una obra de arte, que ayuda a definir y enriquecer la calidad y función de tus ilustraciones. Si estás buscando un único lenguaje visual y personal para tus ideas, el color es, quizá, una de las herramientas más valiosas a tu disposición.

Illustración

Trabajo en Progreso

¡Lleva el uso del color a un nivel superior!



Paso 7, Prepara el dibujo



Paso 15, Atención al detalle



Paso 23, Mézclalo



Paso 28, Añade nubes

Ficheros disponibles

Pack creativo

Entre bastidores

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos

Info de artista



Simon Wild

Web de portfolio personal **www.simonwild.com**

País **UK**

Software usado **Photoshop**

Simon es un ilustrador que trabaja desde su estudio en Suffolk. Él crea ilustraciones caprichosas inspiradas en juguetes, vuelos y viajes. Espera que algún día pueda viajar a través del tiempo y vivir en un faro.


A-OK



Colores que trabajan para ti

Crea paletas de colores que armonicen

01 Crea paletas de colores Si no tienes demasiada experiencia con el color, un buen lugar para comenzar son los predefinidos de Photoshop. Ve al menú 'Ver> Muestras' y selecciona uno de los colores Pantone de la paleta CMYK. Los colores están expuestos en diferentes matices del mismo tono, y también se puede ver el espectro de color con facilidad.



02 Elige los colores predominantes Añadir color a una ilustración puede ser en gran parte un proceso intuitivo, pero es buena idea tener un plan de color para que resulte más fácil. Elige unas seis tonalidades fuertes de la paleta, que estén unas junto a las otras en el espectro de color. Estas formarán los colores dominantes de tu ilustración.



Ajusta el brillo y el contraste para que las líneas salgan de color negro.

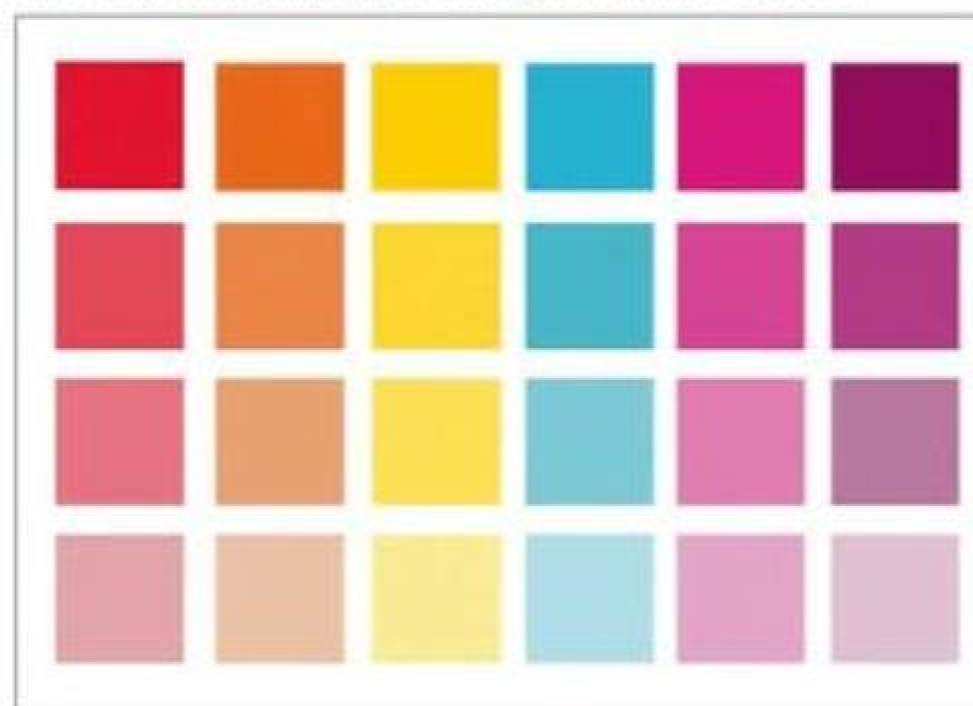
03 Esquemas de colores análogos
Los esquemas de colores análogos se establecen en múltiplos de siete. La creación del tuyo propio puede ser útil si deseas volver a utilizar las mismas paletas más adelante. Con el 'Cuentagotas' elige el primero de tus siete colores y abre el selector de color en la barra de herramientas.





04 Añade colores a la paleta de muestras
Crea un conjunto de colores que varíen en la sombra. Arrastra el lápiz a la izquierda del tono seleccionado y elige 'Añadir a Muestras'. Se creará una nueva muestra en la parte inferior de la paleta de muestras. Repite esto unas cuantas veces para cada matiz, aligerando la sombra un poco cada vez.

05 Usa la paleta Ahora tienes un sistema de colores en la paleta de muestras que combinará entre ellos. Puedes, además, guardar los colores como un archivo PSD que se puede abrir cómo y cuándo lo necesites. Esta es una forma rápida y fácil para acceder y seleccionar colores.





06 Tonos oscuros Es posible que desees crear una paleta adicional con tonos más oscuros de los colores que elegiste antes. Abre de nuevo el selector de color y arrástralo hacia abajo añadiendo muestras más oscuras. Esta paleta es útil para focalizar la atención en los pequeños detalles.

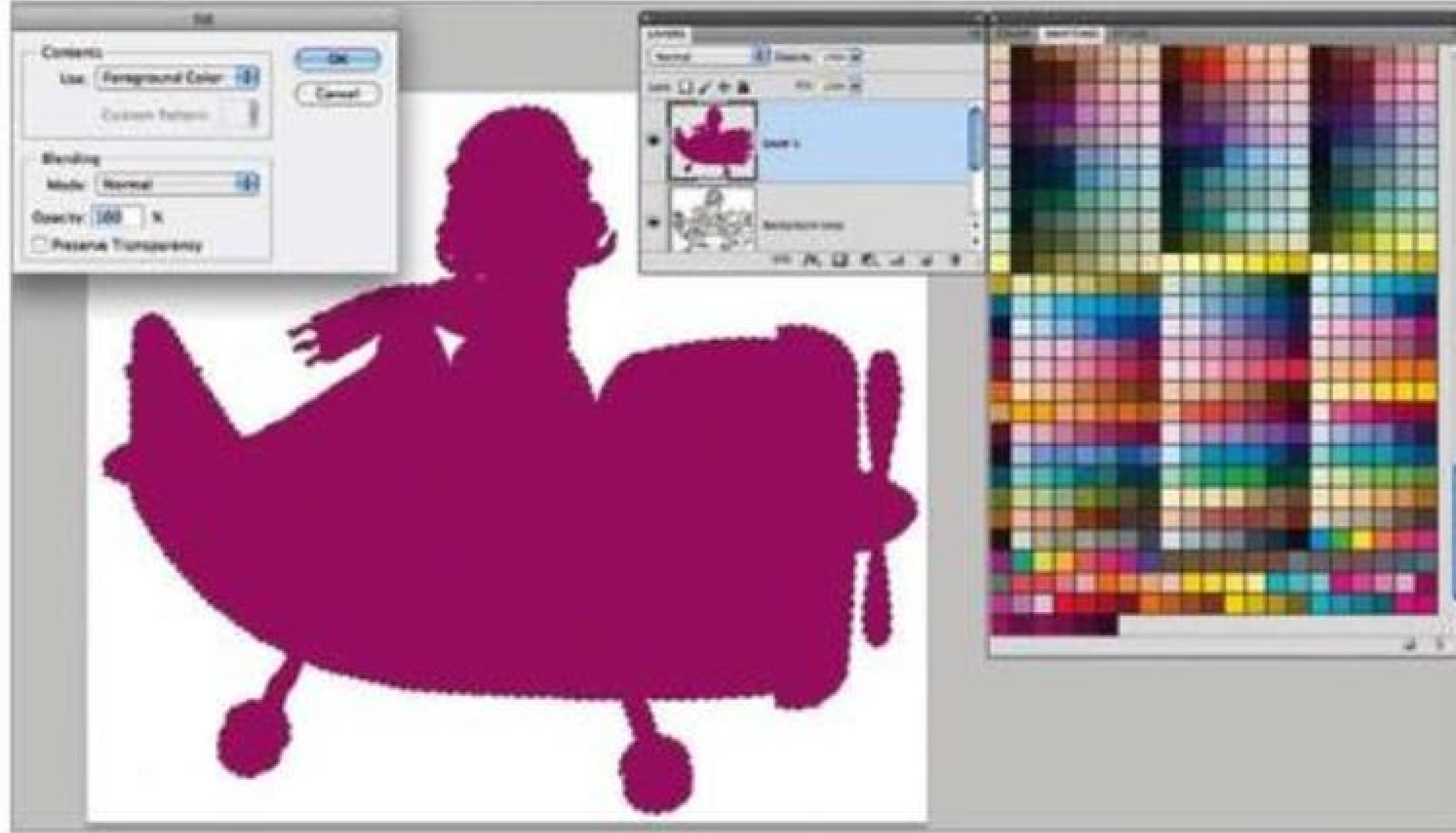
07 Prepara el dibujo Esta ilustración se creará a partir de un dibujo lineal escaneado. El dibujo actuará como una plantilla en la que el color se añade, por lo que es importante que el dibujo esté limpio y que se complete sin quebrantar las líneas.



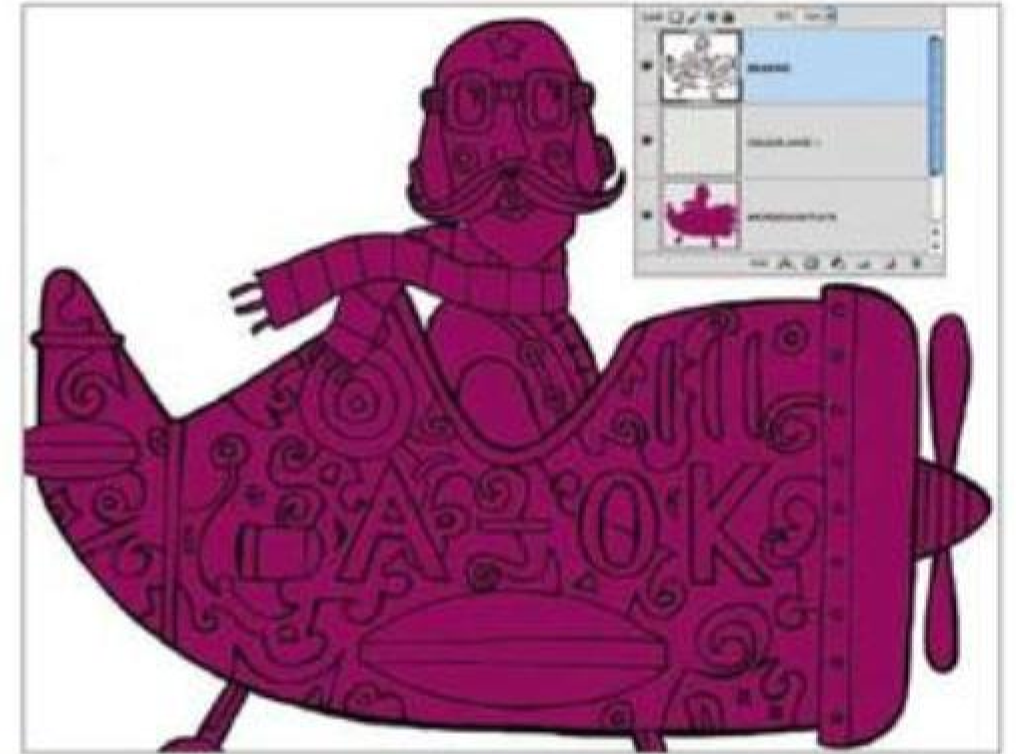
Una web de colores

Si necesitas inspiración, **www.colourlovers.com** es un portal en el que puedes compartir ideas y descubrir las últimas tendencias en color, incluyendo branding, moda callejera, revistas y sitios web. También permite crear paletas de color básicas y más avanzadas a partir de fotografías.

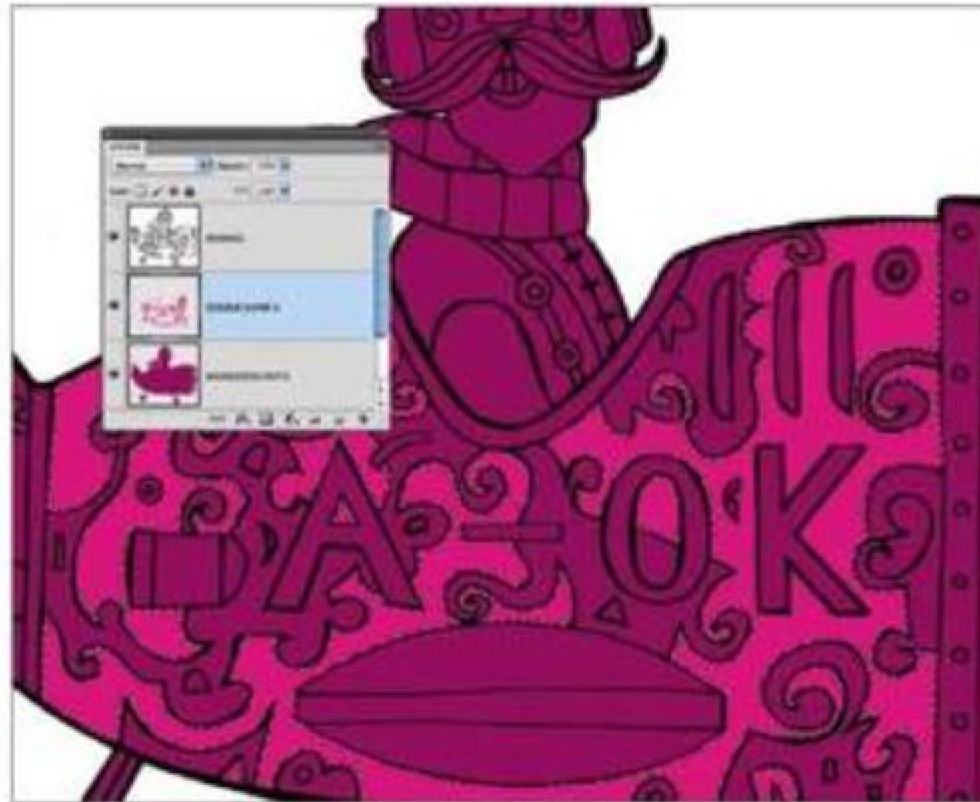
08 Las primeras etapas del color Empieza por crear un color de fondo para la lámina. Elige un tono oscuro de la paleta recién creada. Este será el color dominante que sostiene todo el conjunto. Selecciona el espacio en blanco alrededor de la obra de arte e invierte la selección. Crea una nueva capa y rellena la selección con el color frontal.



09 Utiliza el dibujo como una plantilla En la paleta de las capas, copia la capa de dibujo y ubícala en la parte superior de la pila de capas. Cambia el modo de fusión a 'Multiplicar' y verás a través del color de fondo, por debajo de la lámina. El dibujo se puede utilizar para seleccionar las áreas a pintar. Elimina las capas del dibujo original.



10 A pintar El color proporciona identidad a la obra, por lo que es una buena idea, para agrupar elementos diferentes, la asignación para cada uno de ellos de diferentes esquemas de color. Pinta el avión con un color dominante.





11 Aclara los detalles Utiliza un tono más claro del mismo color para algunos de los detalles y patrones. Esto hace que aparezcan las primeras etapas de la armonía del color y agrupa estos detalles juntos con eficacia.



12 Identidad del color Pinta la parte delantera del avión y el cono del morro con otros colores dominantes. Verás una identidad unificada de color que comienza a emerger. Deja las hélices por ahora.

13 Enlaza las dos partes del avión Pinta la cola usando uno o más colores de los empleados para la parte delantera y el cono del morro. Eso establecerá vínculos con ciertas partes del avión. Deja el alerón de cola por ahora.





14 Las alas ¡Le toca a las alas! Usa una combinación de matices luminosos y oscuros de la misma tonalidad. Las alas son una de las principales partes de la obra de arte, por lo que necesitan tonos más oscuros para destacar más.



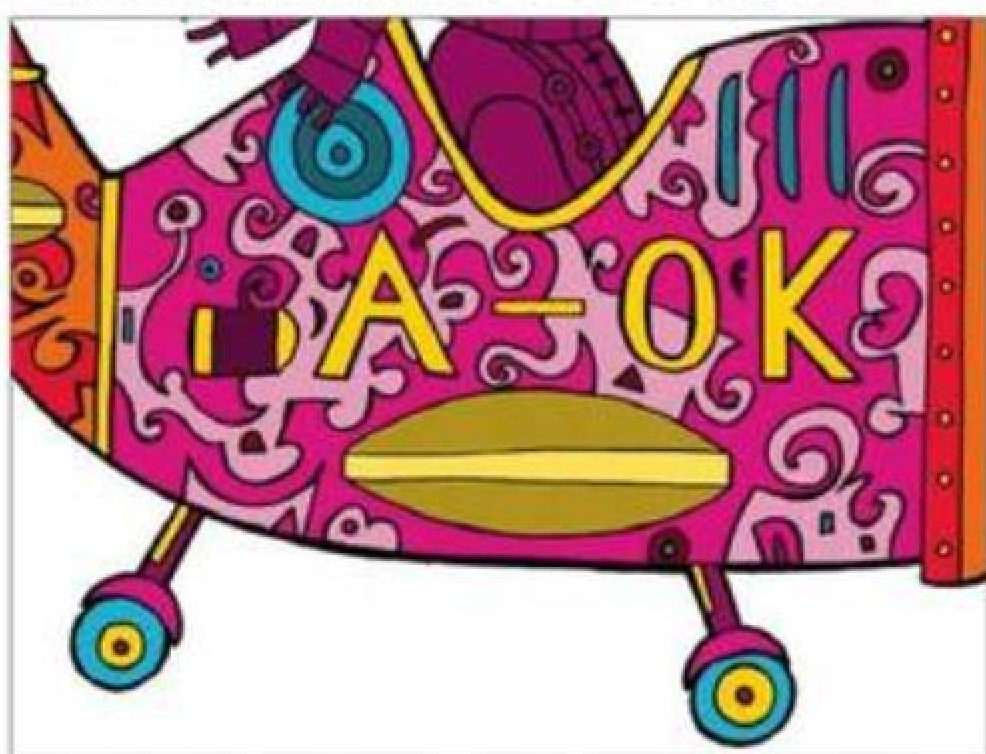
15 Atención al detalle Extrae algunos de los detalles del avión con otro color brillante. El amarillo funciona bien por contraste. Por ahora cada parte de la aeronave debería tener un pequeño esquema de color asignado mientras que, al mismo tiempo, se debe continuar para desarrollar el esquema de color general y mantener la uniformidad.



Ponlo todo junto

Haz que los colores estén en armonía y añade contraste

16 Pequeños detalles Extrae el resto de los detalles más pequeños del avión usando tonos más oscuros de color. Estos pequeños detalles ayudan a romper las grandes áreas de color y a equilibrar el esquema de color general.



17 Pinta el piloto Una combinación de tonalidades dominantes, mezcladas con tonos más claros y oscuros, resaltará el carácter del piloto. Para resaltar las partes fundamentales del piloto, como la cara y el bigote, usa tonos más claros.

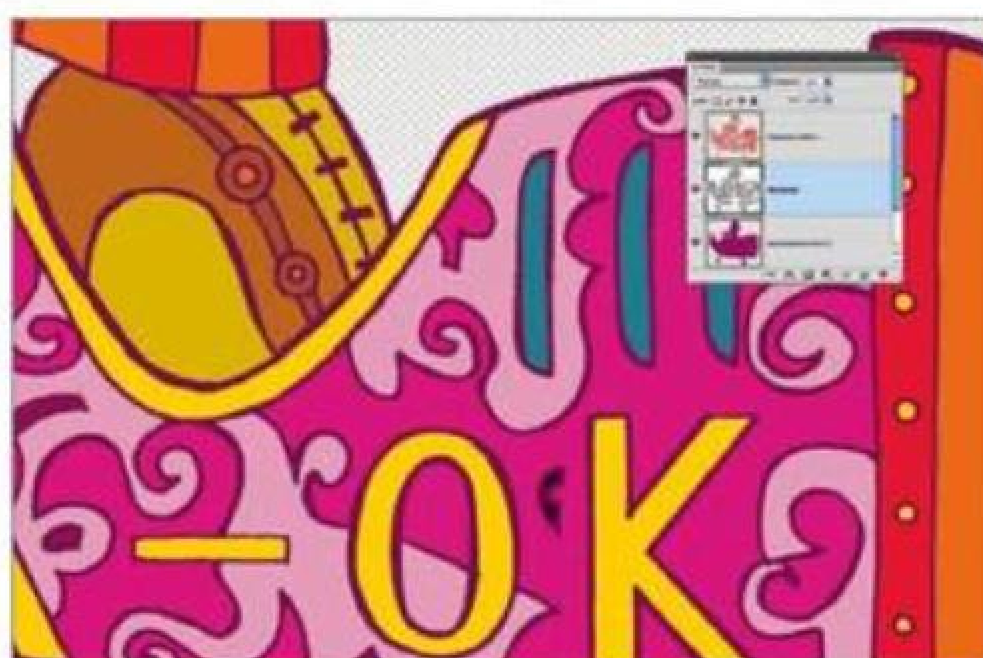


18 Uniforme Pinta el casco y la chaqueta del piloto con tonos más claros y más oscuros del mismo matiz. Los tonos más oscuros del color naranja funcionan bien para esto. Pinta la bufanda utilizando dos colores dominantes usados para el avión. Esto ayudará a enlazar el piloto con el avión.



19 El blanco justo Crea las gafas de protección pintándolas con un tono más oscuro de color púrpura. Dibuja reflejos blancos en ellas. El blanco justo en las partes del piloto que están sobre un fondo de color, aumenta su impacto.





20 Mezcla el color de fondo Es la hora de usar la lámina de color en el fondo, extrayendo los colores juntos. Transforma la opacidad de la capa del dibujo a un 15%. Esto dota a la obra de arte en general de un interesante choque de color entre la línea y las formas gráficas más grandes, mientras que al mismo tiempo se armonizan los colores también.

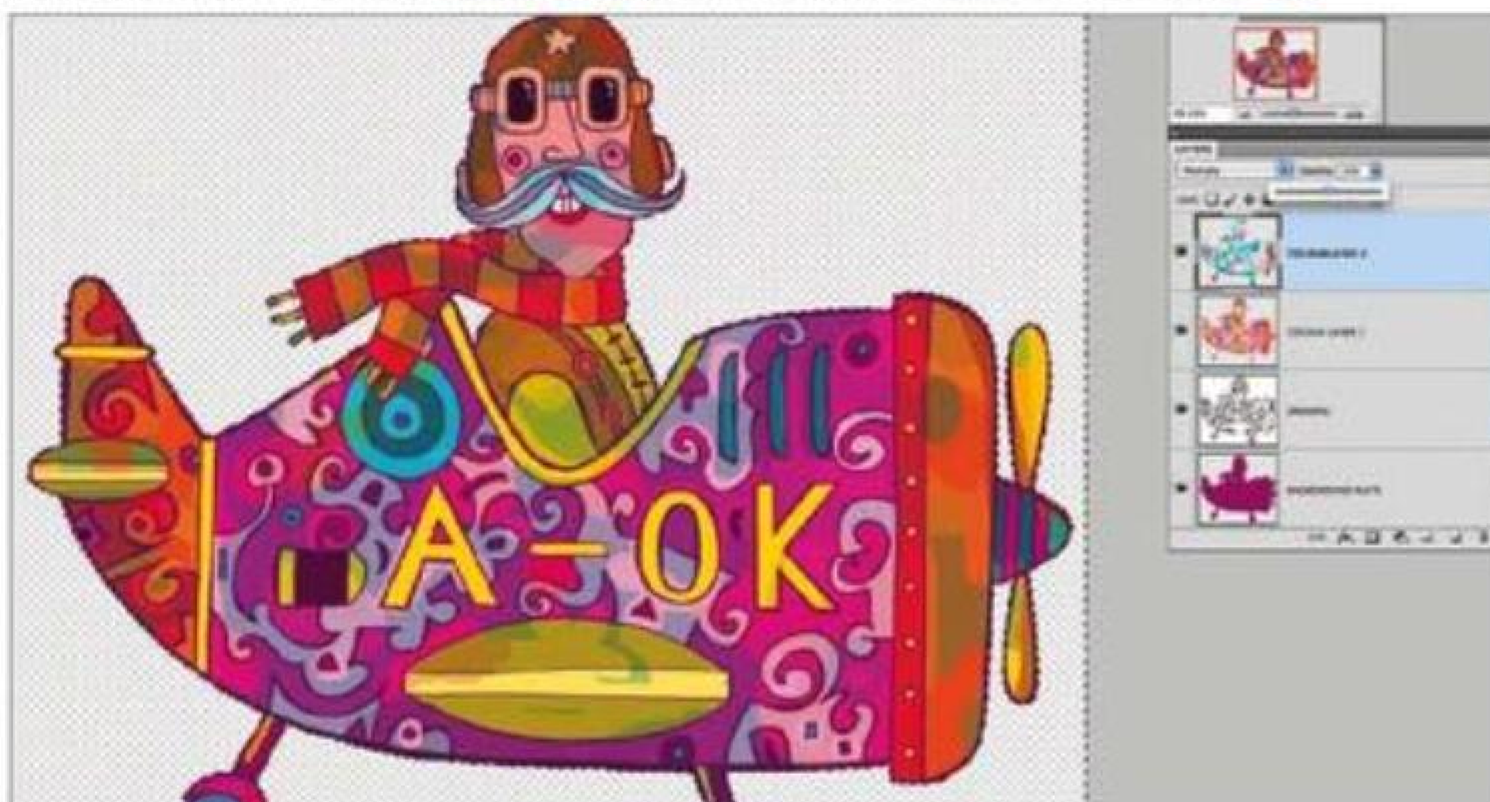
21 Más color Crea una segunda capa de color. Para mejorar el color más aún, pinta una textura con forma y patrón. Enriquecerá la paleta global. Para ello, usa una combinación de tonos más claros y más oscuros. Puede ser útil quitar las otras capas y pintar una nueva imagen.





22 Limpia la textura Recupera de nuevo las otras capas. Selecciona la capa del color de fondo y, con la herramienta 'Lazo', selecciona el espacio alrededor de la forma. Selecciona la segunda capa de color y pulsa 'Eliminar'. Esto dejará una textura perfecta para el piloto y el avión.

23 Mézclalo Lleva el modo de fusión de la segunda capa de color a 'Multiplicar'. Las capas de los dos colores se mezclarán. Probablemente tendrá un aspecto demasiado denso, por lo que transforma la opacidad del segundo color de la capa alrededor de un 50%.



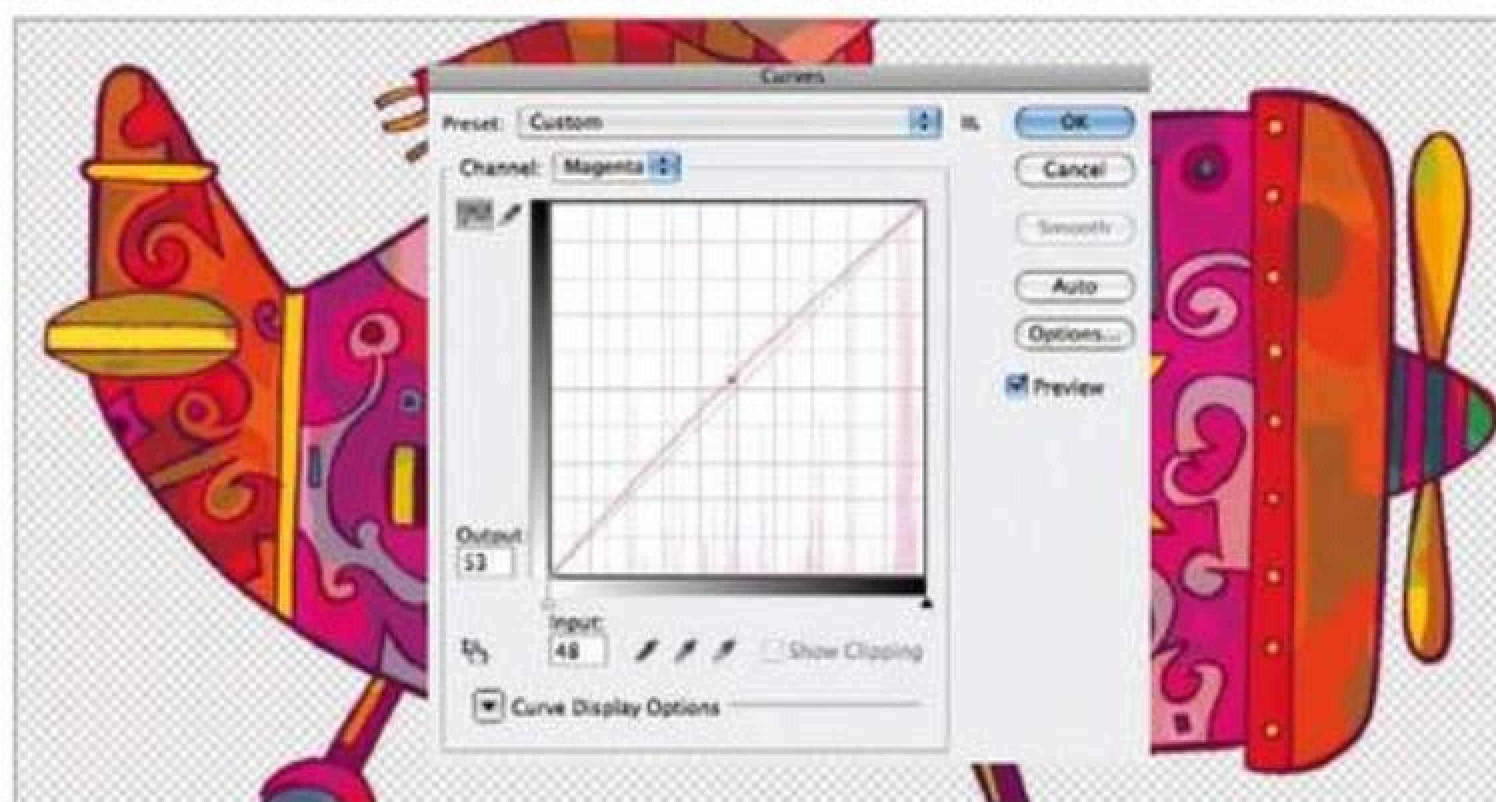


24 Limpia Ahora necesitas limpiar para traer de vuelta algunos detalles. Selecciona la herramienta 'Borrador' con un tamaño de pincel de 50 píxeles y elimina áreas de la segunda capa de color. Asegúrate de no oscurecer ninguno de los detalles importantes con una textura no deseada.

25 Acopla toda la obra Acopla todas las capas seleccionando 'Capa> Combinar visibles'. Ahora toda la obra debería estar asentada sobre una capa transparente. Puedes crear más capas de colores si fuera necesario, pero debería tener buen aspecto en este punto.



26 Un poco más de gusto Como en esta obra se utiliza el modo CMYK de impresión de color, los colores no serán tan intensos como en un modo de pantalla RGB. Sin embargo, es posible dar más vida a los colores seleccionando 'Imagen> Ajustes> Curvas'. Al ajustar los valores del cian y el magenta, intensificas y transformas los colores en más cálidos.





27 Hora de volar Arrastra el avión sobre un lienzo nuevo. Crea un fondo de color plano. Un color azul claro funcionará bien. Selecciona 'Edición> Transformación libre' y gira el avión para hacer que se eleve hacia el cielo. Haz doble clic en el interior del cuadro delimitador de selección.

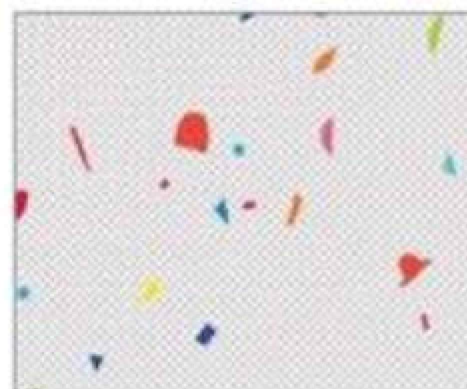
Libro de colores

Una lectura esencial sobre el color incluye, sin duda, Colour Index por Jim Krause. Es un libro muy útil con más de 1.000 combinaciones de colores online y offline que te ayudará a explorar y experimentar con el color. ¡Debería estar en la estantería de todos los ilustradores!



28 Añade nubes Las nubes se crean exactamente de la misma manera que el avión y el piloto, de nuevo mediante el uso de una línea de dibujo como plantilla sobre la que se pueda pintar a través. Arrastra algunas nubes al lienzo y colócalas por delante y detrás del piloto, organizándolas en la paleta 'Capas'. Le dará profundidad a la ilustración.

29 Confeti El confeti multicolor se pinta a partir de un dibujo lineal de formas simples, con el mismo proceso que para hacer el piloto, el avión y las nubes. Pinta las figuras con todos los colores que has creado para tu paleta. Arrastra el confeti al lienzo y copia la capa un par de veces. Vuelve a colocar las capas de confeti de tal forma que rellenen el lienzo.





30 Limpieza final Elimina confeti no deseado sobre el piloto y vuelve a colocar todo el confeti en lo alto de la pila de capas. El esquema general de color estará ahora en perfecta armonía, dotando a la obra de una identidad rica y fuerte.

Fotorrealismo fantástico

Pintura Digital

Crecimiento 2010 **Photoshop, ZBrush, Apophysis**

“Intento mostrar cómo diversas herramientas y técnicas se pueden combinar para crear una imagen fantástica convincente”
Phil McDarby Ilustrador freelance, diseñador y fotógrafo

Mi cometido era crear una escena de fantasía usando Photoshop, incorporando fotografía y 3D, para ilustrar cómo se pueden conseguir resultados buenos y realistas mediante la combinación de diferentes programas. Después de discutir diversos conceptos, nos decantamos por la idea de un duende del bosque con pelo de sauce, basado en el mundo “real”. Decidí que la mejor manera de crearlo era mediante el uso de la fantástica y poderosa combinación ZSphere / ZSketch en ZBrush. Dispuse un plano de fondo, que me pareció que sería apropiado para mi pequeño habitante del bosque, y luego me puse a trabajar en ZBrush. Incluso cuando se trabaja en un boceto, siempre es una buena idea mantener tus opciones abiertas. La idea de “crecimiento” (la imagen de esta pequeña criatura usando su magia para crecer o curar una pequeña flor) sólo se me ocurrió a mitad de camino durante el trabajo. Por supuesto que ayuda tener un editor de mente abierta que no se opone a cambios de última hora (igracias Abril!), pero prepárate para ser arrastrado por incidentes en la iluminación, el modelado o las fotos, que pueden despertar ideas o sugerir formas que se pueden trabajar y refinar. Mi objetivo cuando empiezo a trabajar en cualquier imagen es la de crear un halo de magia y descubrimiento. Gran parte de mi trabajo gira en torno al tema de los bosques, porque para mí, los bosques son los lugares más mágicos del mundo. Como fotógrafo de bosques tengo montones de referencias y texturas para dibujar sobre este tipo de imágenes. Es muy divertido hacer criba a través de musgosas y retorcidas fotos en busca de elementos que se ajusten a lo que busco. Espero que me las haya arreglado para capturar algo de la magia en el corazón de la selva, y espero que te guste el tutorial.

Trabajo en Progreso

Aprende un poco de magia con Photoshop


Paso 1, Comienza el armazón


Paso 10, Alisa el engranaje

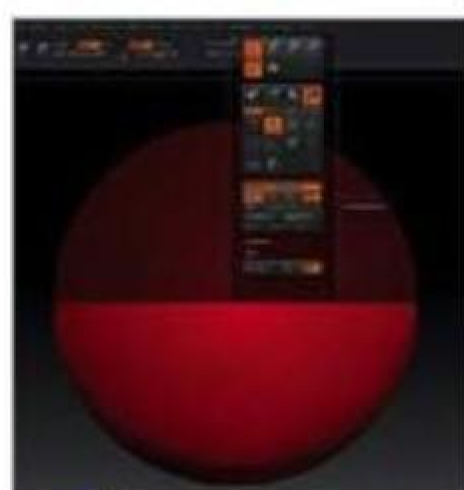

Paso 16, Crea la textura


Paso 24, Iguala la luz



Creación del personaje

Construyo el armazón del personaje con ZSpheres en ZBrush



01 ZSphere En la paleta de 'Herramientas' selecciono ZSphere. Un ZSphere editable aparecerá en pantalla. De forma predeterminada, estoy en modo Draw. Pulso 'X' para activar 'Simetría', y crear el tronco y las extremidades del personaje, haciendo clic y arrastrando el ZSphere al tamaño deseado.

02 Comienza el armazón Construyo el “esqueleto” de mi personaje miembro a miembro. Voy a utilizar estos ZSpheres para “pintar” sobre ellos en el modo de ZSketch, por lo que voy a tratar de aproximarme a una forma. Puedo añadir tanto detalle como desee una vez que empiece a añadir la “arcilla”.





03 Creación de las manos Presto especial atención a la creación de las manos, éstas ocuparán un lugar prioritario en la “Narrativa” de la escena. Una estará sujetando la planta y la otra derramará magia sobre ella.

Entre bastidores

Info de artista

Artista digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Phil McDarby

Web de porfolio personal **www.philmcdarby.com**
País **Irlanda**
Software usado **Photoshop, ZBrush, Apophysis**

Soy un artista digital freelance además de fotógrafo, y he trabajado en el diseño de personajes durante 12 años. Uso varios programas (desde Photoshop a ZBrush, Maya o Apophysis) combinados con mi amor por la fotografía.

Ficheros disponibles

Pack de recursos



04 Avanzando en el armazón Sigo construyendo el esqueleto, hasta contar con una forma que me convence. Me aseguro de que las proporciones son perfectas (cabeza y manos ligeramente grandes, buen sentido de equilibrio en la forma, etc.).

05 Creación de la superficie en ZSketch Una vez estoy contento con la forma de mi armadura, con el atajo 'Ctrl + A creo una superficie sobre la que puedo dibujar geometría directamente, en modo ZSketch. Ahora es el momento de iniciar la construcción de la anatomía.





06 Unifica los parámetros de la piel Creo que, para lograrlo, una densidad de 256 es más que suficiente. Deja todas las demás opciones igual. Un poco más alto y empezaremos a ver las formas esféricas ZSketch con demasiada claridad; un poco menos y será demasiado duro.



07 Comienza a crear los rasgos Usando el pincel de Sketch1 (la brocha por defecto en el modo de ZSketch) a tamaño 8-12, comienzo a pintar en "arcilla". De vez en cuando tecleo 'A' para ver cómo va la piel. Siempre puedo borrar lo que no me satisface presionando 'Alt' en el modo 'Dibujar' y, a continuación borrando mis pinceladas.



08 Añade los detalles Pinto de arriba a abajo en arcilla, creando una textura similar a una corteza, siempre alternando 'A' para ver cómo se perfila la forma. No me preocupan demasiado los pies, ya que tenía pensado sumergirlo en el agua.

Usa fundidos

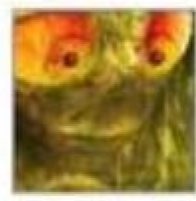
Empleando el fundido en conjunción con diversas herramientas puedes conseguir mucho control. El fundido es una de las herramientas más prácticas que puedes tener cuando estás tratando de crear realismo fantástico, ya que puedes usarlo para crear efectos de sueño, bruma, semitransparencias o niebla. También puedes duplicar las áreas en las que has utilizado el fundido para lograr una apariencia más potente.

09 Creación y texturización de la piel Cuando estoy contento con el aspecto del personaje, después de haber conmutado 'A' atrás y adelante todo el proceso, pulso 'Crear Piel unificada' en el panel de 'Piel unificada'. Acabamos de crear una malla editable que podemos empezar a esculpir.





10 Suaviza la malla Presionar 'Shift' mientras estoy en el modo 'Dibujo' significa que el pincel va a suavizar el modelo. Como este personaje es femenino, quiero dejar sus rasgos faciales suaves, así que paso el pincel sobre las zonas rugosas que se generaron cuando creamos la piel.



Trae el personaje a la vida

Añade los ojos, el pelo y un toque de magia

11 Añade los ojos En la paleta 'Sub-herramienta', hago clic en 'Anexar' y elijo una esfera. Con las herramientas de transformación, modifico la escala y muevo la esfera a su lugar. Repito esto para el segundo ojo.





12 El color de la malla Quiero que la textura básica no sea de ZBrush, así que uso una de las texturas de madera de 'Froyd' (Marco Pendorff **www.froyd3d.de**). Marco amablemente me dejó usar una para este tutorial. El color de la malla es R44 G41 B28 (Paleta de colores).

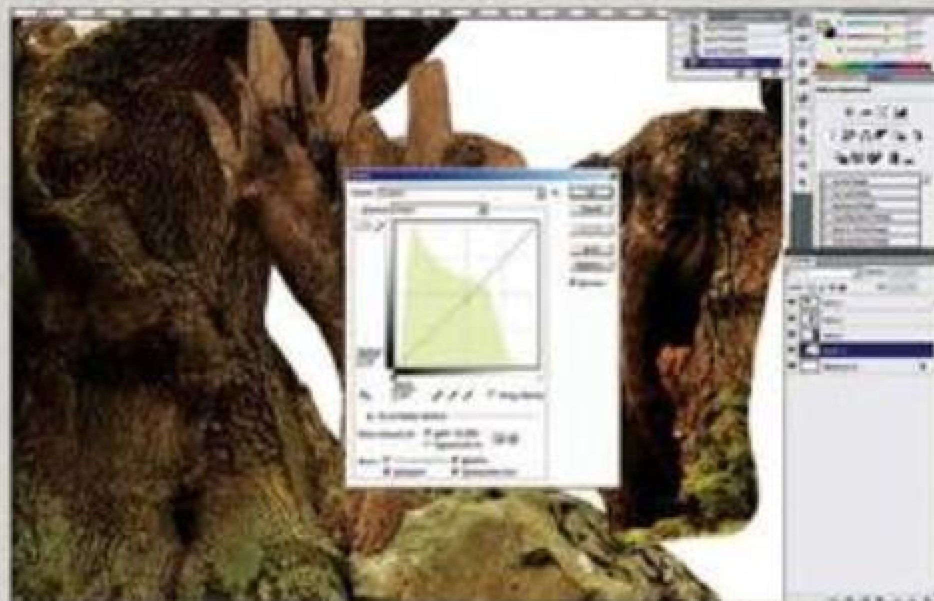
13 Aplica textura La malla parece muy oscura, pero se soluciona una vez que se aplica la textura. Aplico 'Froyd' de NaturalWood2.zmt, que me descargo de la paleta.

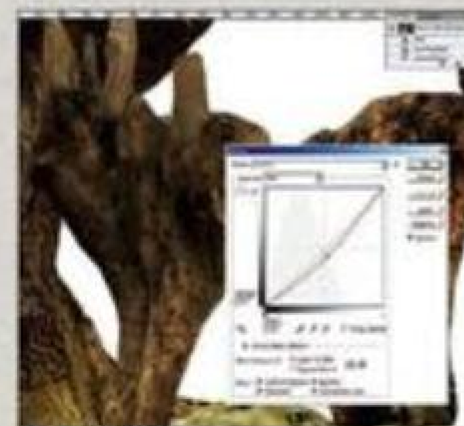


Unifica la luz

Usando curvas, brillo y contraste, además de iluminar y oscurecer, unificamos la iluminación

01 Crea una paleta base Analicemos nuestra imagen. Quiero que el tronco principal de la izquierda sea la base para los demás. Es demasiado brillante y demasiado "verde". Abro 'Curvas', y disminuyo el RGB general y el verde.





02 Iguala colores del 2º elemento El segundo elemento es demasiado brillante y demasiado "rosa", por lo que he de reducir el RGB en la paleta de 'Curvas de paleta' y bajar ligeramente el rojo.



03 Transforma el elemento Con 'Ctrl+T' coloco el segundo elemento en posición horizontal, lo giro y coloco cerca de la parte superior del tronco original. Veo que es todavía un poco brillante, así que reduzco las curvas RGB.

04 Combina elementos Con una goma de borrar grande, ahora borro los bordes duros entre las capas, seleccionando líneas y contornos naturales en la corteza.





05 Reduce el contraste Igualo el color de las raíces con musgo utilizando 'Curvas', y ajusto el brillo y el contraste ligeramente. Borro todo lo que no es necesario usando una goma de borrar grande.



06 Repite los pasos Hago lo mismo para el elemento restante. Lo coloco horizontalmente utilizando 'Transformar', igualo el color con 'Curvas' y ajusto el brillo y el contraste ligeramente. Borro los bordes.

07 Iluminación Suavizo todas las capas. Usando 'Llama' establezco, para los tonos medios, el 50%, y pinto sombras en la base del árbol. Usando 'Dodge', y 'Reflejos' al 100%, pinto luz procedente de la derecha.



14 Ilumina el modelo La fuente de luz en mi lámina es plana, difusa, así que imito esto en ZBrush usando una sola luz. No necesito demasiado, simplemente configurar unas sombras suaves. ZBrush tiene un gran procesador para esto, por lo que no voy a complicar las cosas con rellenos.





15 Plantea y realiza Uso 'Transponer' y 'Enmascaramiento' para doblar las piernas en la pose que quiero, ahuecando algo su mano derecha, rociando algo con la izquierda. Puedo cambiar el tamaño de mi documento a 4.000 x 3.000 (la textura de 'Froyd' se ve mejor más grande). Dibujo mi personaje (después de eliminar capa con 'Ctrl + N') y renderizar con Best, SoftZ y SoftRGB en 'Menú Render'.



16 Crea más textura Exporto la imagen ('Documento> Exportar') como PSD y lo abro en Photoshop. Con la 'Varita mágica' en una tolerancia baja, selecciono el fondo alrededor del personaje, pulsando 'Ctrl + I' para invertir la selección, y copiando y pegando mi personaje en un nuevo documento. Añade una corteza dorada para dar un toque extra a la textura ZBrush. Copio un elemento de la corteza junto al personaje. Cambio el tamaño de la corteza con 'Ctrl + T', y con 'Clonar' elijo áreas de la corteza para encajarlas.

Dale la vuelta

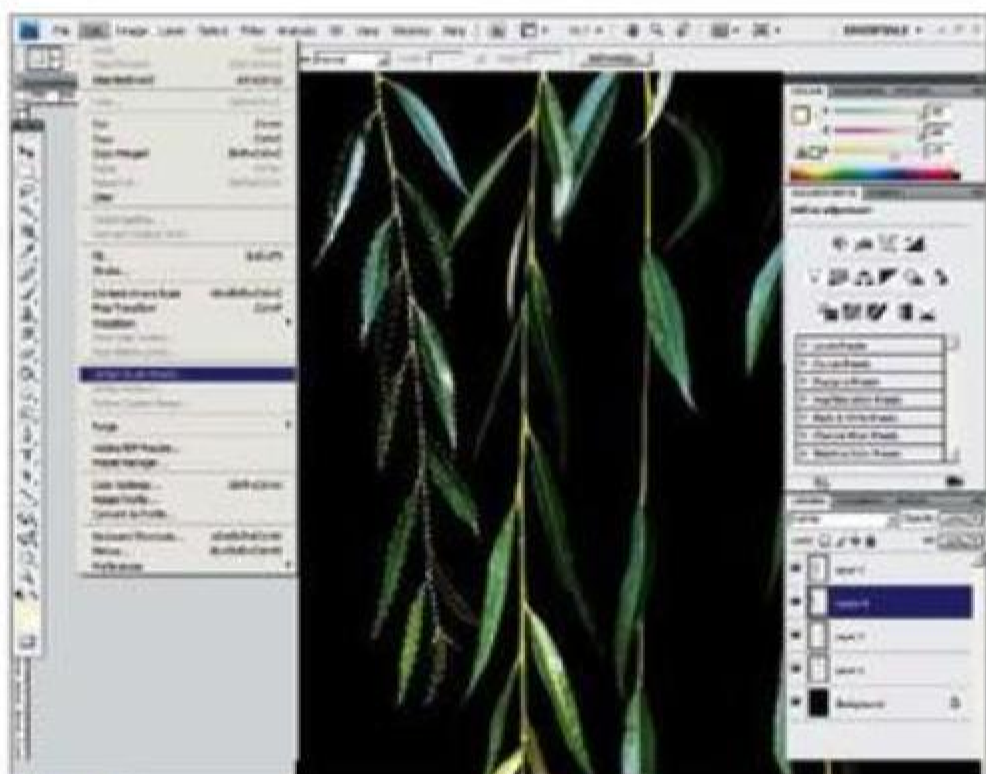
Voltea la imagen hacia atrás y adelante de vez en cuando durante la creación, inmediatamente verás pequeños detalles que no están bien. Es mucho más fácil que el "Truco del Viejo Maestro" de mirar la imagen en un espejo, aunque debes asumir el hecho de que se verá algo extraño cuando le des la primera vuelta. Dale la vuelta a la imagen, aléjate y mírala más tarde para ser más objetivo y poder ver áreas que necesiten algún arreglo.

17 Ajusta la capa a 'Eliminar color' Cuando se ha cubierto casi todo el cuerpo, ajusto la capa a 'Eliminar color' para crear el brillo.





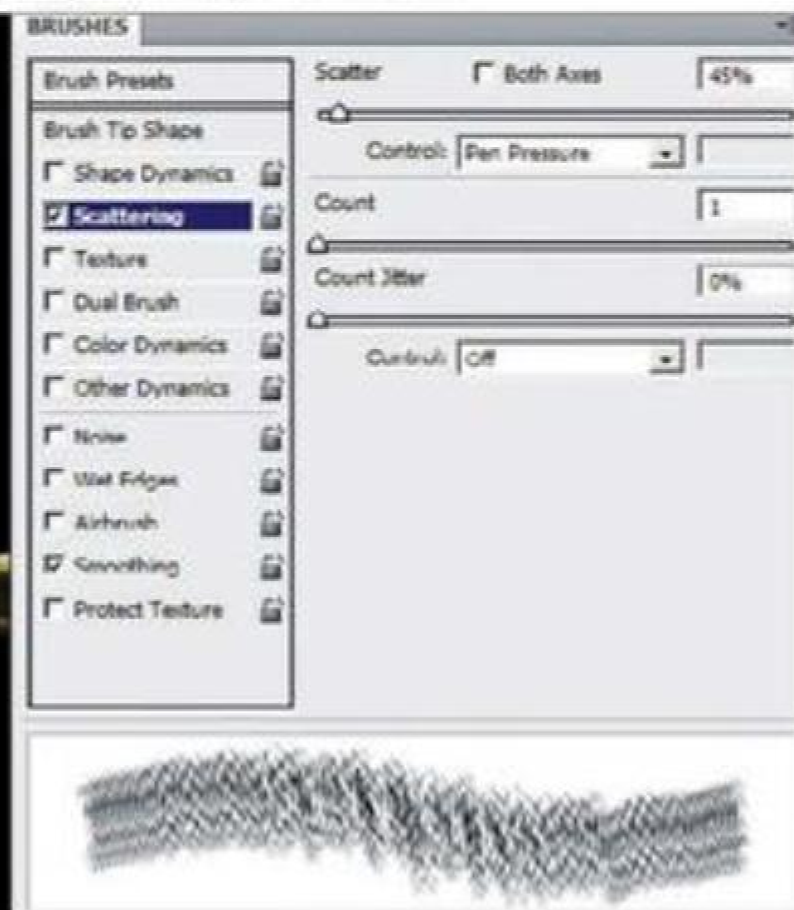
18 Los ojos Busco una superficie acuosa para los ojos, copiando una sección 'Spherized' de una foto de un río, atenuada con 'Curvas'. Copio una pupila sobre la pantalla y distorsiono la forma, duplicándola para el otro ojo. Borro lo que no es necesario, utilizo 'Curvas' para los tonos cálidos; ajusto el modo de mezcla a 'Luz fuerte'.



19 Crear ramas para el pelo He enmascarado cuatro acciones distintas de hojas de sauce de una imagen de archivo. Puedo hacer ramas de una de las hebras manteniendo la tecla 'Ctrl' al hacer clic en una de las capas de la 'Paleta Capas' para seleccionar sólo lo que hay en esa capa, y voy a 'Edición> Definir pincel preestablecido'.

20 Pinta el pelo del fondo Puedo utilizar este pincel con un color verde oscuro sugiriendo un pelo / follaje más oscuro detrás del personaje. Puse un poco de dispersión en 'Propiedades de pincel' para rellenar un poco, y borro lo que no necesito.







21 Crea el pelo Construyo capas de pelo copiando hebras de mi Willow PSD, transformando, dándole vueltas, un poco atrás, un poco adelante, hasta que me gusta el pelo. Utilizo la herramienta 'Burn' para oscurecer algunas de las hebras, y bajo el brillo y el contraste en 'Imagen> Ajustes' para llevar hacia atrás algunas de las trenzas.

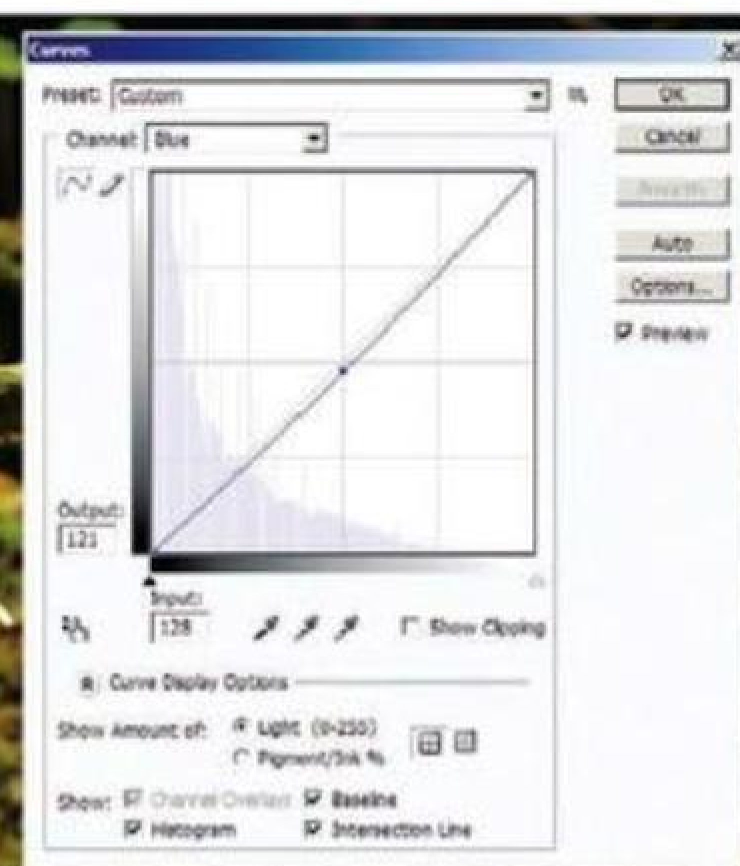
22 Añade la flor y el musgo Selecciono un pedazo de musgo de mi fotografía, así como la flor y las hojas. Hago esto utilizando 'Lazo', manteniendo pulsada la tecla 'Shift' y seleccionando en incrementos. Cuando acabo mi selección, copio los elementos, enmascaro los dedos de la mano derecha para que la mano parezca estar aguantando el musgo, y uso 'Curvas' para colorear los elementos.





23 En el fondo Ordeno todos los detalles y acoplo los elementos en mi personaje. Lo selecciono, copio y pego contra el fondo. Elegí esta lámina, ya que su luz es suave y difusa, al igual que mi configuración de iluminación ZBrush. Utilizo las teclas 'Ctrl + T' para cambiar el tamaño del duende.





24 Iguala la luz o gradúa el color Uso 'Imágenes> Ajustes> Curvas'. Ajusto los colores para combinar al duende con la escena. Creo que necesita más amarillo, por lo que disminuyo el azul y aumento un poco el global RGB.



25 Los pies al detalle Creo una máscara de capas para el duende y las partes oscuras de sus pies para que parezcan situados en la escena. Utilizo la herramienta 'Burn' ('Luces altas' a 50%, 'Protector de tonos' sin marcar) y oscurezco los bordes de los pies un poco. Puedo cambiar la lámina de fondo y grabar sombras alrededor de los pies. Esto asienta al personaje en la escena.

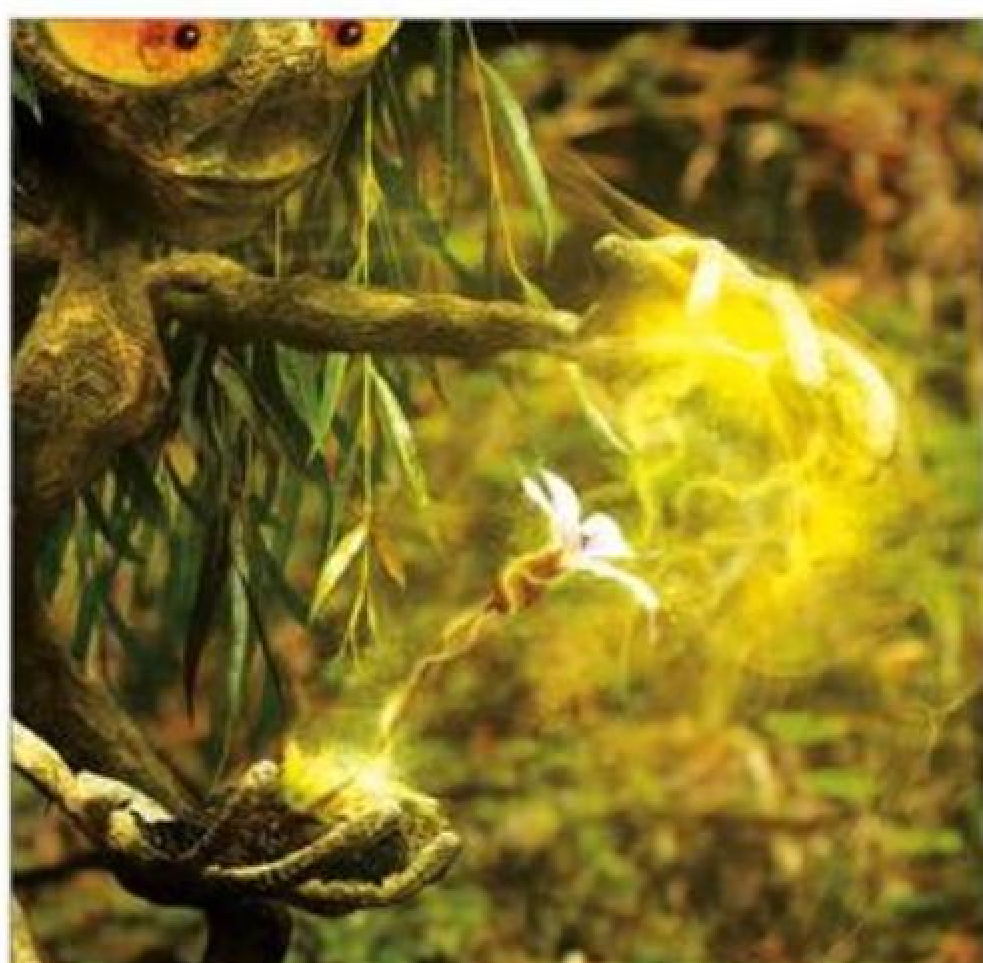
Toque Final

Experimenta con 'Máscara de enfoque' ('Filtro> Enfocar> Máscara de enfoque') cuando estés acabando una imagen. Esto le puede dar un toque pop a tu trabajo. Sin embargo, ten mucho cuidado con la resolución original del archivo. Cuanto más filtres y, sobre todo, perfiles una imagen, más difícilmente destacarán los píxeles. Trabaja en un mínimo de 300dpi. Si intentas este truco en una imagen de 72 ppp, se pixelará.



26 Resplandor mágico

Hay un programa maravilloso llamado Apophysis, que recomiendo encarecidamente (sólo para PC). Genera fractales, o llamas, y es fácil de utilizar. Coloco una llama que me guste contra un fondo transparente, lo guardo y descargo en Photoshop, y luego lo copio y pego en mi imagen. Uso 'Ctrl + T', para cambiar su tamaño, lo coloco alrededor de la mano izquierda, y usando una gran goma de borrar, me deshago de lo que no necesito.



27 Detalles mágicos

Ajusto la mezcla de capas en la pantalla, y uso pinceles para pintar aros de luz envolviendo a la flor. Con la herramienta 'Sobreexponer' añado textura y una sensación de magia a la luz brillante. Sobreexpongo en torno a la cara del duende, recogiendo algo del resplandor mágico.



28 Crea ambiente

Copio la llama de Apophysis en mi imagen principal otra vez, esta vez transformándola, de tal forma que quede tan grande como la imagen. Ajusto la opacidad de la capa a un 25%, dando a la escena una calidad etérea.

> “Hay un programa maravilloso, Apophysis, que recomiendo, (sólo para PC). Genera fractales, o llamas, y es muy fácil de utilizar”

29 Toques finales

Suavizo la imagen y la copio en un documento nuevo. Uso 'Curvas' para oscurecerla (tirando de la Curva RGB hacia abajo). He hecho clic en mi icono 'Historia' dentro del menú Histórico justo antes de usar 'Curvas', y con un pincel grande y suave pinto de nuevo la luz alrededor del duende, creando un punto de foco para la imagen y añadiendo más magia y misterio. Pinto los detalles finales sobre los pies y la imagen ya está hecha.



Aplica curvas y un enfoque suave a la imagen final

"Añade un halo de magia a la luz incandescente"



Disecciona la imagen
Explora la estructura



1 Haz retroceder el fondo Quiero que mi duende irrumpa un poco desde el fondo en la escena. Para lograr esto, disminuyo un poco el contraste y aumento luego el brillo del fondo, dejando el primer plano tal y como está.



2 Luz mágica Las herramientas 'Sobreexponeer' y 'Subexponer', usadas correctamente, pueden crear algunos efectos de iluminación realmente mágicos. La clave es utilizar con cuidado estas herramientas para evitar zonas sobrequemadas.



3 Detalles del personaje Dotando al personaje de pelo de hoja de sauce, lo acoplamos en el entorno. La piel de corteza y su pelo frondoso hacen que sea una parte más del bosque, como el musgo, el agua y las flores.



4 Ambiente Añade siempre un toque de ambiente y profundidad a las imágenes. En este caso, los hilos de niebla dan un aire mágico. La niebla añade misterio, mientras que la magia resplandeciente que el duende esgrime es suave y poco aterradora.

Crea un efecto grabado

Woodland 2012 **Photoshop**

"Uso capas y texturas para evocar el aspecto del grabado tradicional"

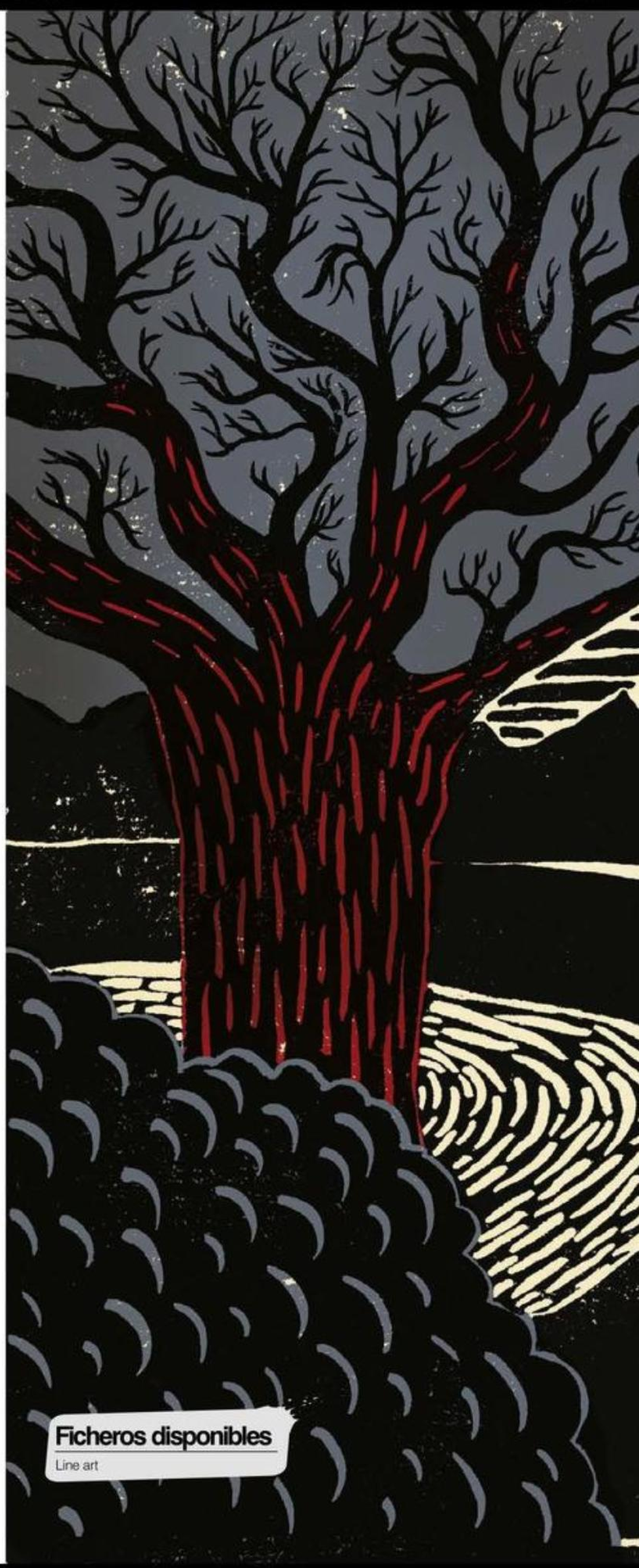
Sam Brewster Ilustrador

El grabado sobre madera se usó por medio de planchas para la impresión masiva, en libros bellamente encuadernados y con colores terrosos. Desarrollado por primera vez en la antigua China, esta técnica, muy anterior a la mayoría de los métodos modernos de reproducción de imágenes, es todavía muy popular y valorada. Muchos artistas emergentes juegan con las grandes posibilidades que ofrece este sistema, y que desde hace unos años parece extenderse con tanto éxito.

La popularidad de los grabados, a lo largo de los tiempos, ha conducido a una amplia gama de estilos, desde los simples sellos, a las complejas escenas bíblicas, cargadas de detalles. En estos días se están usando cada vez más para elementos como tarjetas, invitaciones, decoración, papelería o, sencillamente, para la reproducción de pequeñas obras de arte, debido a la alta calidad de imagen que esta técnica transmite.

Este tipo de efecto es sorprendentemente fácil de conseguir digitalmente, sin tener que estar picando con un punzón sobre una tabla de madera (aunque hay que reconocer que esta es una experiencia creativa que vale la pena probar alguna vez). Antes de empezar a trabajar, deberás asegurarte de que el tipo de ilustración que vas a abordar se adapta a esta técnica de reproducción, por ejemplo, no es muy aconsejable para ilustraciones con degradados o sombras difuminadas. Para este tutorial hemos decidido usar una escena típicamente pastoral con elementos naturales.

En primer lugar, deberás crear un dibujo a línea de la imagen, con tan sólo los contornos de los elementos que vayan a aparecer, sin sombras ni degradados. Ten en cuenta que buscamos un tipo de ilustración plana con solores sólidos. Luego deberás dividir la imagen en dos zonas bien definidas. Una en positivo, que serán las zonas



Ficheros disponibles

Line art

Ilustración

Entre bastidores

Info de artista

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Sam Brewster

Sitio web **www.sambrewster.com**
País **UK**
Software **Photoshop**

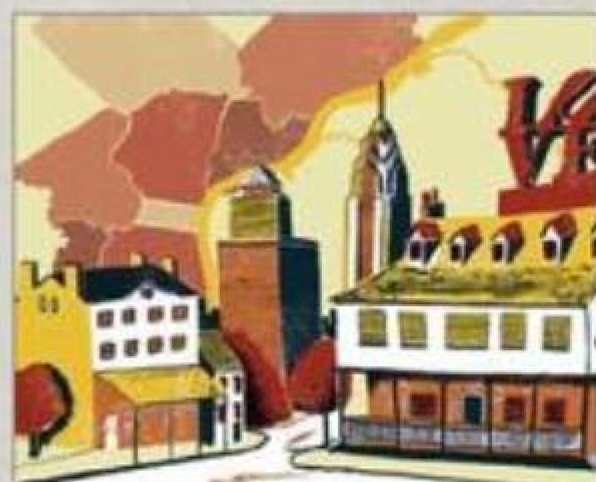
Llevo tres años como ilustrador freelance, realizando trabajos para el mundo editorial, la publicidad, la música y la moda. Me gusta crear un aspecto decorativo mínimo, y con paletas de colores muy reducidas.

Portfolio del artista

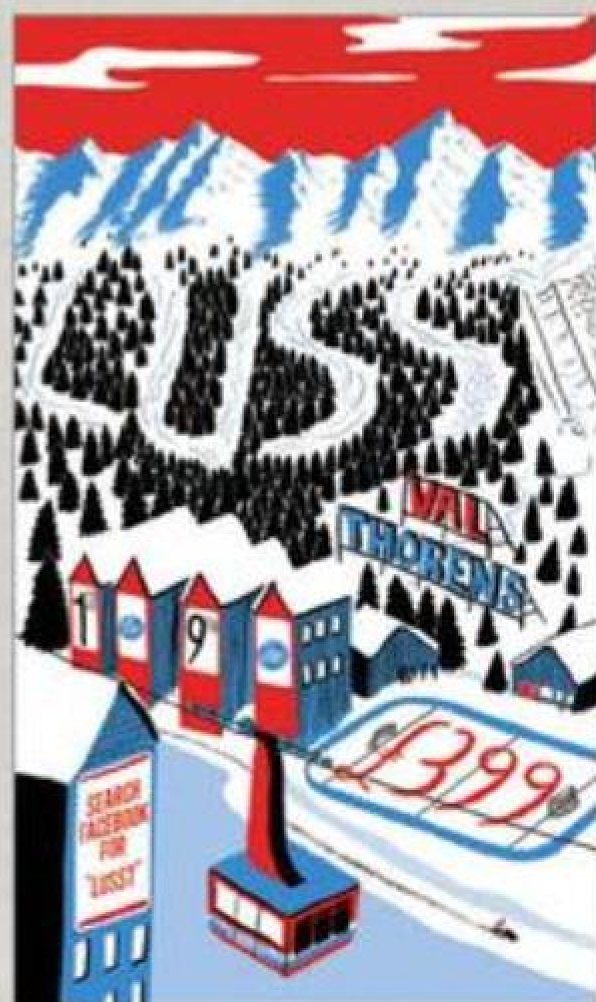
Halla inspiración en las obras de Sam Brewster



Ride
2011, **Real media, Photoshop**
● Esta ilustración se usó en un artículo de la revista *The Ride*, que hablaba del *maillot* arco iris de los ciclistas.



Philadelphia
2011, **Real media, Photoshop**
● Este trabajo representa la escena cervecera en varias ciudades del mundo, para la revista *BeerAdvocat*.



Ski Holiday
2009, **Real media, Photoshop**
● Este es un cartel publicitario para la Sociedad de Deportes de Nieve de la Universidad.

Añade ruido y sobreexposición

Antes / Después

Estos pequeños trucos le dan un aspecto más auténtico



Puedes crear sutiles variaciones sobre las capas de color. Si añades ruido, simulas el grano que aparece cuando la tinta se introduce en las microscópicas grietas del papel, dándole un aspecto mate casi imperceptible. Y con las herramientas de Photoshop de 'Sobreexposición' y 'Esponja' puedes imitar la forma en que la tinta se seca sobre el papel. Por ejemplo, las partes que aparecen más quemadas, son aquellas en las que se ha concentrado más tinta.



rellenas de negro (por ejemplo, los arbustos y los troncos de los árboles), y la otra, en negativo, compuesta en este caso por zonas blancas con sus contornos creados por líneas negras.

Una vez que tienes el dibujo dividido en estas dos zonas básicas, llega el momento de escanearlo. Puedes hacerlo en modo 'Escala de grises' a una resolución de 300 dpi. Una vez que tengas la imagen escaneada, ábrela desde Photoshop, aunque la mayoría de los escáneres de hoy en día traen un plugin que te permite digitalizar las imágenes directamente desde Photoshop.

Asegúrate de que la imagen escaneada está bien contrastada, con blancos y negros bien definidos. Si no es así, puedes aumentar el contraste desde la opción del menú 'Imagen> Ajustes> Brillo/ Contraste'. A continuación, lo que buscamos es crear una capa que contenga tan sólo las zonas negras del dibujo. Utiliza la herramienta 'Varita mágica' para hacer una selección de todas las áreas negras de la imagen. La manera más fácil y rápida de hacer esto es seleccionando las zonas blancas e invirtiendo la selección. Primero, asegúrate de que las casillas 'Suavizar' y 'Contiguo', del panel de Propiedades de la herramienta 'Varita mágica', no están marcadas, y luego haz clic en cualquier punto blanco de la ilustración. Puede que tengas que modificar el valor de 'Tolerancia' de la selección, hasta dar con uno que se adapte bien a tu dibujo y que te permita hacer una selección completa de todas las zonas blancas con un solo clic. Para nuestro ejemplo usamos un valor de Tolerancia de 80, en el panel de propiedades de la herramienta 'Varita mágica'.





Rellena los huecos Puedes rellenar con negro algunos espacios que queden vacíos.

Una vez seleccionadas todas las áreas blancas, ve al menú 'Selección> Invertir', de esta manera se seleccionan las áreas negras. Crea una nueva capa, en el panel de 'Capas' y con la selección activa, rellénala de color negro, para ello acude al menú 'Edición> Rellenar', y en el campo 'Usar' del cuadro de diálogo 'Rellenar', elige la opción 'Negro', dentro de todas las que aparecen en el menú desplegable.

Ahora ya puedes eliminar la imagen escaneada, quedándote con la nueva capa que acabas de crear, sólo con las zonas negras del dibujo. Pon esta capa en modo 'Multiplicar', en el panel de 'Capas'. A continuación, crea una nueva capa para cada color que quieras añadir. Así podrás modificar el color individualmente, variando los ajustes de 'Tono/



Elige el tema Busca un tema que funcione bien, bajo el estilo del grabado. Después haz el dibujo pensando en que se reproducirá a tintas planas. Escanéalo y ábrelo en Photoshop.







Separa la imagen Selecciona las zonas negras de la ilustración y crea una capa nueva, donde deberás colocar sólo esas áreas. De esta manera, consigues separar el dibujo del fondo blanco de la imagen.



Borra las formas En las áreas negras, quita algunas zonas para que la imagen no quede tan plana. Es como si estuvieras realmente sacando trocitos de la tabla de madera del grabado pero, en este caso, digitalmente.

Texturas

En mi estudio siempre tengo a mano una carpeta con pedazos de papel, cartulinas y cartón de diferentes texturas, que uso para aplicarlas a mis imágenes de grabados, consiguiendo un acabado más real. Sólo tengo que escanearlas (a 600 dpi como mínimo) y aplicarlas.



Acabado de papel Usa las texturas para terminar, de esta manera la ilustración tendrá un acabado bastante más real.

Saturación', sin afectar a otros colores. Aunque para conseguir una verdadera apariencia de grabado en madera, es aconsejable que utilices sólo dos o, a lo sumo, tres colores como máximo.

Aplica el color con la herramienta 'Lápiz', pintando sobre las zonas que desees. Asegúrate de que las capas de color están por debajo de la capa del negro, en el panel de 'Capas'. Una vez que has introducido el color, añade un sutil grado de imperfección que haga que la imagen sea aún más real. Para ello, usa las herramientas 'Sobreexponer' y 'Esponja', simulando la desigual distribución de la tinta sobre el papel en un grabado.

La imagen ya empieza a tomar forma, pero para conseguir un acabado más real necesitarás añadir un poco de textura. Busca un trozo de papel o cartulina que tenga textura, y escanéalo a una resolución alta (más de 600 dpi). A continuación, añádelo como fondo de la imagen. Si ves que la textura cobra demasiado protagonismo, juega con los niveles ('Imagen> Ajustes> Niveles'), o los valores de brillo y contraste ('Imagen> Ajustes> Brillo/Contraste') hasta que el resultado te satisfaga.

Ahora viene el toque final que, aunque algo complejo, merece la pena. Escanea un pedazo de papel o cartulina que tenga textura. Desde Photoshop, aumenta el contraste de la imagen escaneada, para hacer más visible la textura. Con la herramienta 'Varita mágica' selecciona el grano de la textura. Juega con el valor de Tolerancia de esta herramienta, para seleccionar más o menos textura. Después crea una nueva capa y rellena de color blanco la selección activa de la textura.

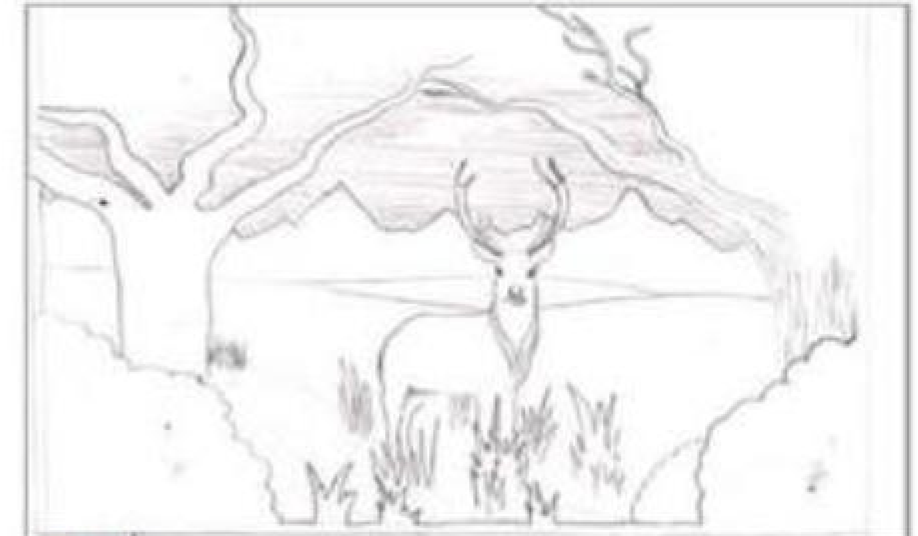
Copia esta capa con la textura blanca, en el documento de la imagen del grabado y posiciónala por encima del resto de las capas en el panel de 'Capas'. Si te parece demasiada textura, puedes rebajarla con 'Selección> Modificar> Contraer', luego invirtiendo la selección con 'Selección> Invertir' y eliminándola después.

Y ahí lo tienes, una ilustración con apariencia de grabado, sin derramar ni una pizca de serrín.



Estilo grabado en 4 pasos

La elegancia y el encanto del grabado, sin usar un punzón



01 El tema La idea con la que vayas a trabajar ha de ser técnicamente realizable con el estilo del grabado. Usamos una escena de bosque.



02 Separa en dos capas Escanea el dibujo, selecciona las zonas negras y crea una capa con ellas. Añade otra capa sólo con el fondo blanco.



03 Colorea En capas nuevas, pon color donde quieras. Usa las herramientas 'Sobreexposición' y 'Esponja' para dar un acabado desigual al color.



04 Añade textura Añade un poco de ruido sobre la capa negra, desatúrala ('Imagen> Ajustes> Tono/Saturación'), escanea un papel y aplica su textura.

Arte digital

Entre bastidores

Info de artista

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Francisco Pérez

Sitio web **www.pac23.com**
País **Estados Unidos**
Software **Photoshop**
Los videojuegos, el graffiti y la música está muy presentes en su obra. Desde robots voladores a osos pandas, pasando por chicas tatuadas, añaden un colorido propio a cada una de sus piezas.

Filtros con imaginación

Deadly 2010 **Photoshop CS4**

“Aprende a sacar lo mejor de los filtros para crear grandes efectos”

Francisco Pérez Ilustrador

Ficheros disponibles

Obra sin filtros

Esbozo inicial Lo hago en una capa separada, en modo 'Multiplicar', con la herramienta 'Pincel', el flujo de opacidad seleccionado y un color rojo oscuro.





Colores Añado colores planos en otras capas, por debajo de la de la línea de arte. Los colores se mezclan muy bien con la capa de los contornos. Luego creo un gran círculo para el sol.

El uso de filtros en Photoshop es bastante complejo, ya que como son tan fáciles de aplicar, es muy común el error de excederse con ellos, y como resultado vemos las típicas imágenes con ese especial tufillo a Photoshop. Es justamente esto lo que diferencia una ilustración creada por un profesional, de otra realizada por un aficionado usuario de Photoshop.

Cuando empecé a usar Photoshop en mi adolescencia, recuerdo que utilizaba cada filtro que caía en mis manos, porque pensaba que era lo más "cool". Entonces, me di cuenta de que mis imágenes las podría hacer cualquiera con un simple clic en un botón. Según me fui familiarizando con el programa, empecé a usar los filtros de una manera muy diferente. No como elemento principal de la imagen, sino como una herramienta para mejorar las ilustraciones. Y creo que lo mejor consiste en mezclar los filtros con los estilos de capa, con el fin de sacar el máximo provecho de los efectos que estoy tratando de crear en un dibujo.

Para esta ilustración buscaba el estilo vintage de los carteles de las películas antiguas de artes marciales. Contamos con una hermosa, pero letal, samurai, que aparece muy real y detallada, sobre un fondo simple creado con formas en 2D, al estilo minimalista asiático. Agregando algunos filtros al fondo marcamos la diferencia, consiguiendo que el personaje sobresalga pasando a un primer plano.

En la imagen predominan las tonalidades rojas y naranjas, mientras que el color amarillo claro y el marrón oscuro los usé para crear contraste entre los distintos elementos. Con un gran sol cayendo, conseguí que el espectador sintiera el calor que esta ilustración transmite.

Comencé por bosquejar el personaje, con unos trazos muy flojos. Para ello usé una tableta Wacom Intuos3 9x12 (por si te lo estabas preguntando). Una vez que estoy satisfecho con la actitud y el diseño del personaje, empiezo a borrar algunas líneas y defino más otras, según prefiero.

Uno de mis efectos favoritos, muy fácil de conseguir por cierto, es un sutil "desenfoque" sobre

Previsualiza el resultado

No sólo se pueden utilizar los filtros en sus valores por defecto. Usa la función de Photoshop de Previsualizar, para ver el resultado antes de aplicar los ajustes de color, saturación, efectos especiales... Y recuerda que los filtros también trabajan sólo sobre un área seleccionada.



Resplandor Copia la capa con la línea de arte y aplica un leve desenfoque gaussiano para dar un sutil brillo, haz lo mismo con el sol.



Reflejo El reflejo del sol en el agua se hizo con el filtro 'Onda', para dar el efecto ondulado de las olas, y en las montañas del fondo, para dardar un poco de profundidad.

la línea de arte. A veces, el dibujo a línea sólo se ve muy aburrido, y este efecto, sin duda, le da un poco de vida. Para conseguirlo, duplico la capa con la línea de arte y le asigno el modo 'Multiplicar', con una Opacidad en torno al 50%. A continuación, le aplico un 'Desenfoque Gaussiano' de 4 píxeles más o menos. Esto no siempre funciona, obviamente, ya que depende del tipo de ilustración con la que estés trabajando. Si buscas un trazo claro y limpio, no uses este efecto, e intenta usar el filtro 'Enfocar'.

Otro filtro que utilicé fue 'Filtro> Bosquejar> Modelo de semitono'. Este filtro te permite aplicar líneas, puntos o círculos sobre una imagen, aunque como mejor funciona es sobre degradados. Tienes que tener en cuenta que usa los colores asignados como frontal y de fondo. Es el filtro que utilicé en las montañas para crear una especie de "niebla" y añadir profundidad a la imagen. Elegí las líneas horizontales porque me recordaban a las viejas ilustraciones estilo Art Deco.

Me pareció que las nubes quedaban demasiado planas, así que me decidí a añadirles 'Filtro> Bosquejar> Carboncillo'. Este efecto, sin duda, creó mayor profundidad en la ilustración, e hizo que desapareciera ese aspecto tan plano en las nubes.

Incluso varié la intensidad del color de las montañas, de tal manera que las más cercanas tuvieran un color más intenso y las más lejanas un color más tenue. Lo conseguí variando la opacidad de las capas de cada montaña.

Pero entonces, pensé que el cielo quedaba muy claro, así que añadí otro filtro 'Bosquejar> Modelo de semitono', esta vez con el tipo de motivo en 'Puntos'. Este filtro siempre funciona, si lo que buscas es el aspecto de un cartel vintage.

Para el reflejo del sol en el agua, busqué intencionadamente algo muy elaborado, pero a la vez sencillo de ejecutar. Así que me bastó con usar los desenfoques 'Gaussiano' y de 'Movimiento'.



Retro He añadido un filtro de 'Medio tono' ajustado en líneas, para darle un aspecto retro a las montañas. Y también se han añadido algunos estampados japoneses en las mangas del kimono.

Un efecto con varios filtros

Aplica varios filtros para conseguir el efecto deseado



01 Define la forma Usa un óvalo para crear el reflejo del Sol. Después distorsiónalo para que parezca como si se estuviera reflejando sobre el agua.



02 Filtro Onda Aplica el filtro 'Onda', ajustando los distintos parámetros. Duplica la capa, añade un sutil 'Desenfoque Gaussiano' y ensánchala hacia los lados.



03 Distorsión Se ha seleccionado el reflejo y movido a los lados. Con la herramienta 'Línea' se han añadido algunas líneas para romper las olas.



04 Desenfoque de Movimiento Aplica un filtro de 'Desenfoque de Movimiento' con un ángulo de 0º, para que parezca un reflejo sobre aguas tranquilas.

Portfolio del artista

Un vistazo al trabajo de Francisco Pérez



1-2-3
2004, **Photoshop**
● Apunte de mi novia, basado en una foto que le hice. El ángulo de la luz del sol y su postura me gustaron.



Dead Astronaut
2010, **Photoshop**
● Basado en una idea que tuve hace tiempo, pero no sabía cómo abordarla. Finalmente se me ocurrió este diseño.



Vulture
2010, **Photoshop**
● Soy un gran fan de Dave Grohl, este es mi homenaje a Them Crooked Vultures. ¡Me encanta la batería!

Dale un aspecto más interesante

Con un par de filtros bastará

Antes



La imagen parece muy plana y limpia. Para añadirle un poco de profundidad, duplica la capa con la línea de arte y aplícale un 'Desenfoque Gaussiano', así toma un aspecto más borroso. Oscurece los colores planos y aplica el filtro 'Añadir ruido'. Esto le da una apariencia granulada, tipo vintage. Así el personaje resalta sobre el fondo y es protagonista.

Después



También usé el filtro de 'Desenfoque Gaussiano', aunque muy ligeramente, sobre las zonas más destacadas del personaje. Sobre todo cuando aprecié que esos aspectos llamaban demasiado la atención y estaban demasiado presentes en la composición, en comparación con el resto de los elementos de la chica.

Agregué unos pequeños diseños en las mangas del kimono, simples garabatos, a los que apliqué una opacidad muy baja. Siempre he pensado que estos pequeños y sutiles detalles son los que elevan la calidad de un trabajo bien hecho. Es algo que muchos espectadores no aprecian a primera vista, pero los que lo perciben, sienten algo así como: "Vaya, parece que el artista se tomó la molestia de añadir un detalle tan íntimo, casi inapreciable, que algunas personas ni se darán cuenta".

Unos de los filtros que suelo utilizar constantemente son los filtros de desenfoque. Pueden ser tus mejores amigos, o tus peores enemigos, según el uso que hagas de ellos. Yo siempre recomiendo utilizarlos de una manera muy sutil, e incluso combinando varios. Muchas veces, me encuentro con personas que me preguntan cómo he creado un cierto aspecto o estilo en mis ilustraciones, y cuando les explico que he usado tal o cual filtro, se sorprenden, a la vez que decepcionados exclaman algo así como: "Ahhh, ¿así es como lo has hecho?". En el fondo todo es bastante sencillo, y si conoces bien el programa, sabrás que existen en él varias maneras para conseguir el mismo efecto.

Otro de los filtros añadidos en esta ilustración es el de 'Ruido', para dar ese carácter de papel impreso y aspecto envejecido. Desde el principio supe que iba a añadir una capa de color naranja sobre toda la imagen, y que iba a utilizar los pliegues de un papel doblado en una capa con el modo 'Superponer'. Estos dos toques finales fueron la guinda del pastel que daría a la imagen entera el aspecto preciso que estaba buscando.

Y, sobre todo, recuerda también que los filtros no tienen por qué ser aplicados sobre la totalidad de la imagen. De hecho, tienen más impacto visual cuando se aplican selectivamente sobre un área determinada. Para seleccionar a mano alzada, puedes usar la herramienta 'Lazo', con un valor de 'Desvanecer' acorde a la zona que vayas a seleccionar, para asegurarte de que el filtro se aplicará sobre esa zona de manera suave, desvaneciéndose hacia los bordes de la selección.



Toque Vintage Se añadió una textura de papel con pliegues en la capa superior, con el modo 'Superponer'. Ahora parece un viejo póster de película.



Fondo profundo Con unas nubes en el cielo, se crea más profundidad en la escena, realza el personaje y lo lleva a un primer plano, dándole más protagonismo.



Toque final Se ha añadido un filtro 'Bosquejar> Carboncillo' sobre las nubes y se ha creado una capa naranja en modo 'Color' sobre todas las demás.

Guía de trucos

Arte callejero

Francisco Pérez nos muestra cómo añadir, digitalmente, una ilustración de graffiti, tipo Bansky, a una imagen de la calle. Y que el resultado sea verdaderamnete creíble, con la apariencia del graffiti dibujado sobre la pared.

Exceso de pintura en la plantilla Haz una selección con 'Lazo' al lado de las partes más estrechas del dibujo. Con un pincel redondo y suave, aplica un par de clics para dar el efecto de exceso de pintura, se verá más auténtico.

Detalles Los graffitis de la calle no suelen tener mucho detalle, por lo que debes conservar las formas simples. Asegúrate de que las capas están en modo 'Multiplicar' y con una Opacidad del 80%, para que parezca más real.

Rayas Abre el panel 'Pinceles' y elige un pincel de textura, para borrar alrededor de las partes más oscuras de las rayas rojas. De esta manera se ve la textura de la pared, lo que le da al graffiti un aspecto más desgastado.



Fondo desvanecido Crea la estrella con la herramienta 'Lazo' y rellénala de color rojo. Con la herramienta 'Borrador' y una punta de pincel de Dureza 0%, borra los extremos de la estrella.

Blancos Utiliza el color blanco para que la imagen resalte sobre el fondo. Mantén el modo de capa en 'Sobreexponer color' y una opacidad aproximada del 60%

Desvanecimiento Con la herramienta 'Borrador' y una Dureza del 25%, borra alrededor de la parte inferior. Los graffitis, generalmente se desvanecen así.



Goteo Usa un pincel suave y redondo para hacer que parezca que se ha rociado más pintura en ciertas partes. Luego, con un pincel duro y redondo, crea los chorreones de pintura. Mantén pulsada la tecla 'Mayúsculas' para crear una línea recta. A continuación, dibuja algunos puntos en el suelo, para simular el charco de pintura que se ha creado.



Texturas Con la herramienta 'Borrador', elige un pincel con Dureza muy baja y una opacidad del 20%, por ejemplo. A continuación, pásalo por la zona del dibujo que se encuentra en el bordillo de la pared. Esto dará un efecto más real, ya que esa zona está más iluminada.

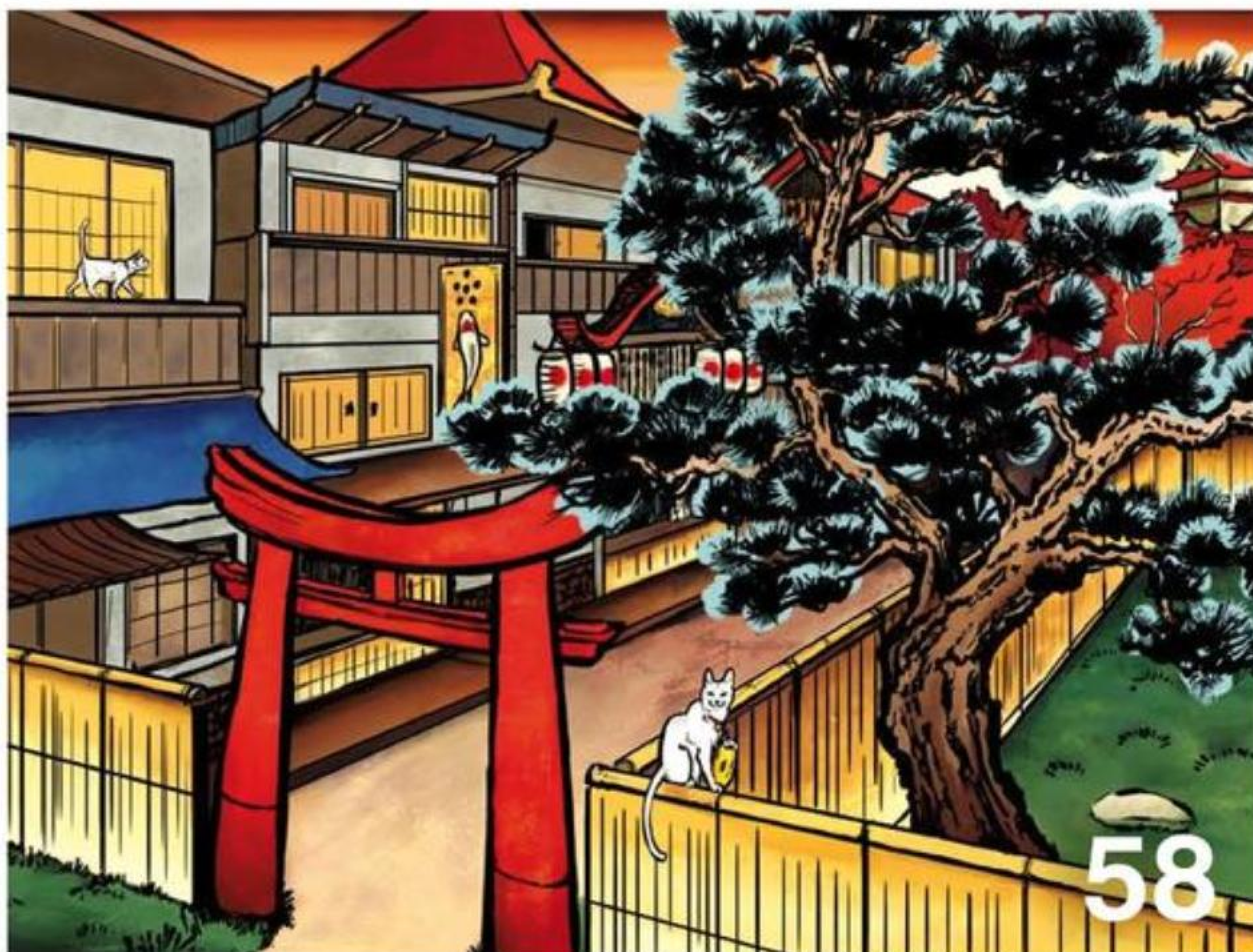


Desenfoca Selecciona la herramienta 'Desenfocar', y aplícala por algunos de los bordes negros de la figura, para simular el mismo efecto que crea el spray al aplicarlo sobre la pared. Esto ayuda a que el dibujo se difumine, más si cabe con la textura de la pared.

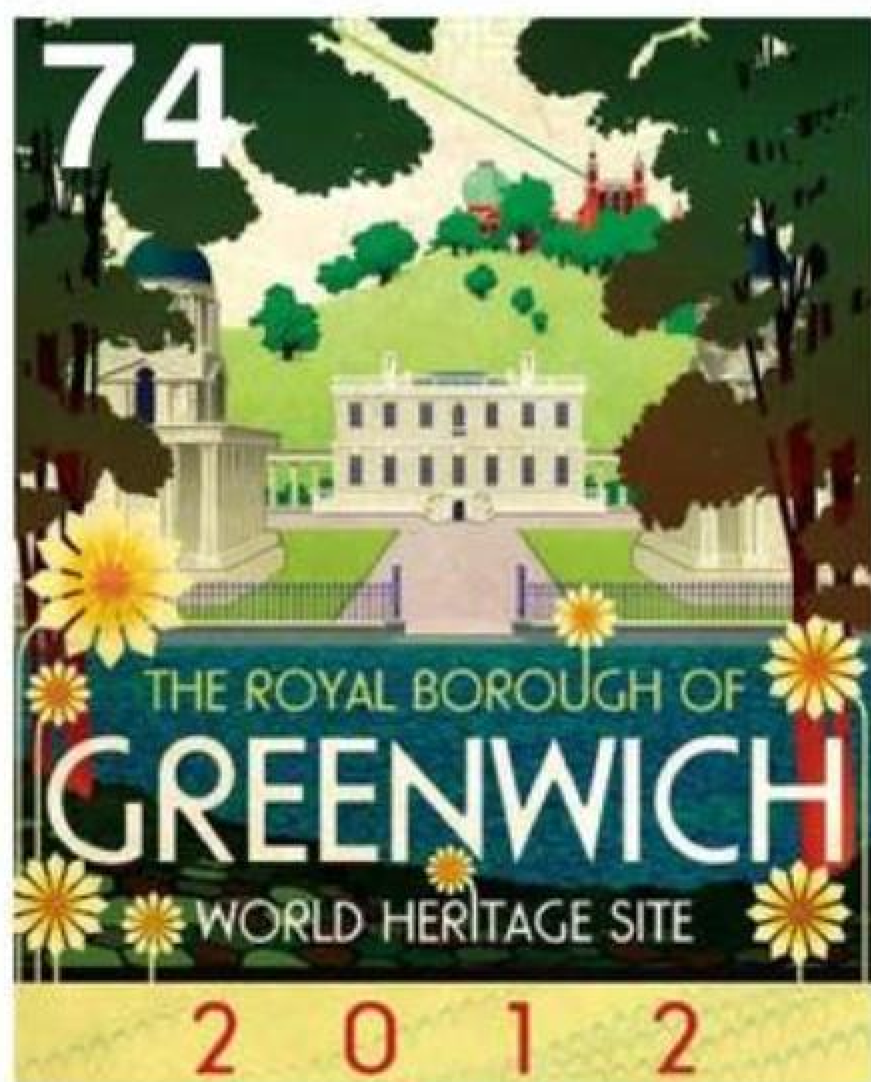
Painter

54

Construye, pinta y crea cualquier escena con Painter













> Una gran gama de pinceles realistas que te permiten ser creativo

Pintura digital

Pinta con la espátula

Cazando a los malos 2009 Painter y Photoshop

" Las espátulas producen una amplia variedad de colores que resulta ideal para dibujar sujetos expresivos con facilidad "

Paul Cartwright Artista conceptual, afincado en el Reino Unido

Entre bastidores

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos

Info de artista



Paul Cartwright

Sitio de portfolio **www.zero9studio.co.uk**

País **UK**

Software usado **Painter 11, Photoshop CS**

Normalmente pinto con mucho detalle y muy apretado, de modo que estuvo bien utilizar espátulas en este caso para conseguir algo más ligero. La pintura muestra los momentos antes del robo de un banco y al héroe.

Ficheros disponibles

Esbozos y pinceles

Trabajo en Progreso

Crea una escena con espátulas



Paso 1, La escena



Paso 5, aspecto húmedo



Paso 12, detalle impresionista



Paso 14, toques finales

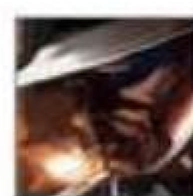
Aunque muy popular en la pintura tradicional, las espátulas con frecuencia se olvidan al pintar de forma digital. Necesitan un enfoque distinto a los demás pinceles, ya que la mayoría de ellas no suelen aplicar la pintura, sino que la desplazan por el lienzo. En Painter, las opciones para modificar las espátulas no son muchas, si las comparamos con otros pinceles. De modo que puedes sentirte limitado al principio, pero cuando las domines, verás que son estupendas y versátiles.

Tras usar pinceles más finos y dibujar con un estilo más detallista, las espátulas son, realmente, un cambio que resulta bienvenido. Al quitarle al artista un elemento de control, proporcionan una vía de escape para no tener que pintar todos los detalles pequeños, y dan la oportunidad de ser bastante más expresivo en la forma de pintar.

Los trazos gruesos que producen son más espontáneos y proporcionan un estilo más impresionista. También son una forma muy efectiva cuando se trata de mezclar colores. Al aplicar pintura rápidamente con una espátula grande y utilizando después una espátula estándar para mezclarlos, puedes conseguir unos resultados de aspecto muy natural. Si lo empleas con un efecto de Impasto, la espátula puede ser una herramienta de pintura muy potente para simular la realidad.

Las espátulas han sido utilizadas ampliamente por artistas de diferentes estilos, desde Van Gogh a Georg Miciu-Nicolaevici. Este último es un buen ejemplo de cómo se pueden utilizar las espátulas para captar una escena en movimiento.

Puedes crear figuras con tan sólo unos trazos, y esto puede añadir movimiento y dinamismo al resultado. En este tutorial vamos a ver algunos de los pinceles de espátula de Painter.



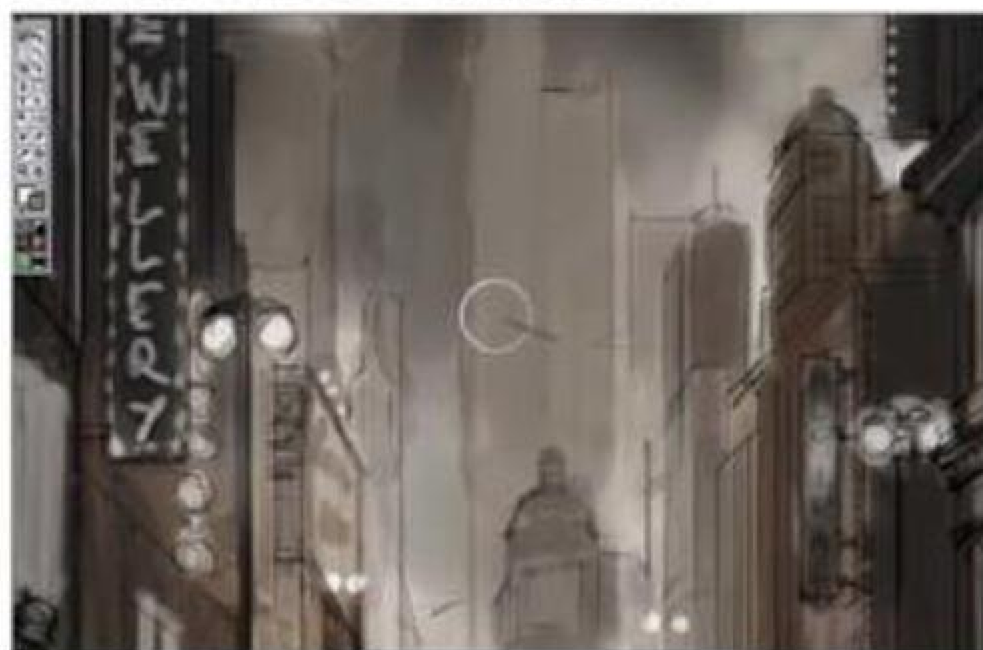
Espátulas

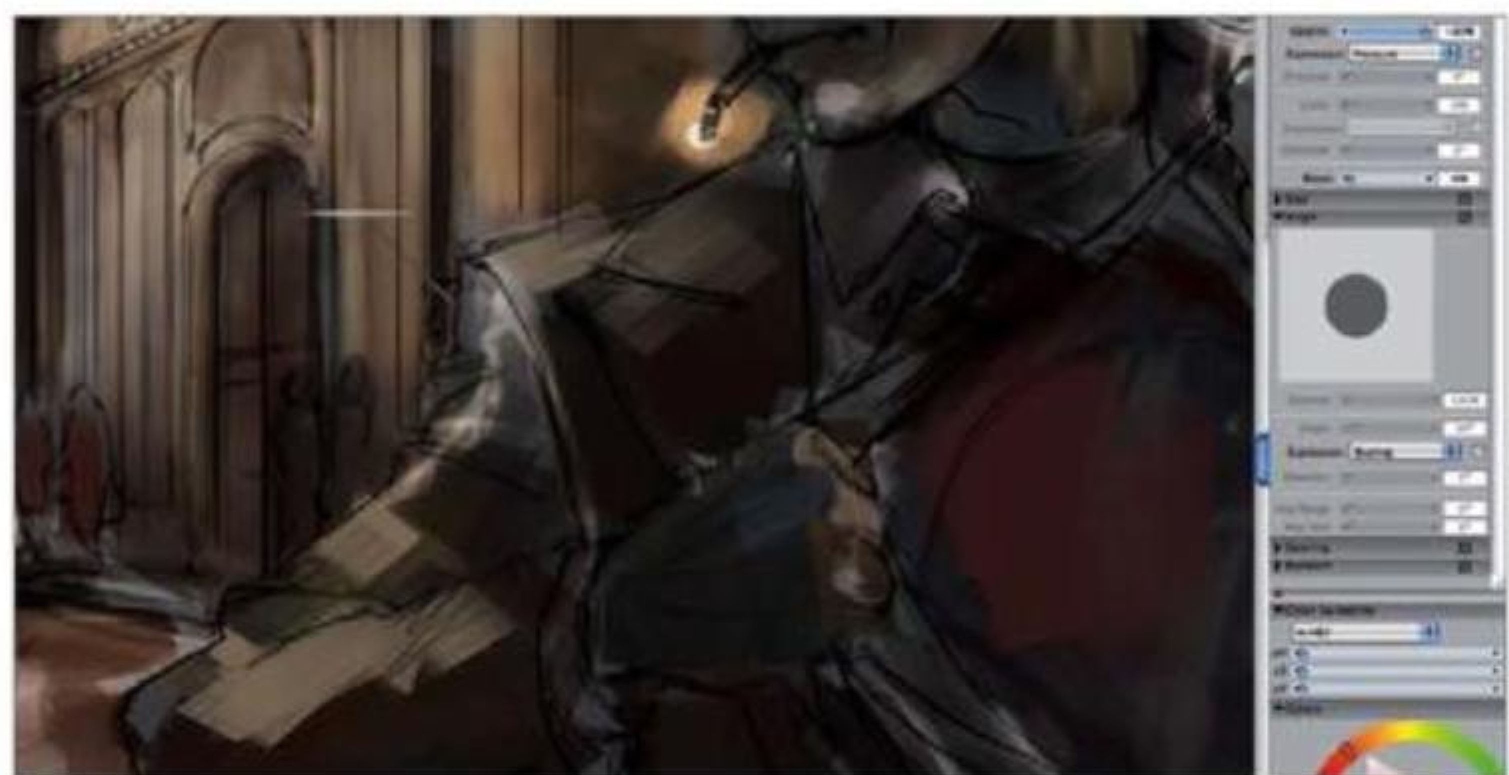
Averigua lo que pueden hacer



01 La escena Primero utiliza un pincel básico redondo para esbozar la escena. La imagen final será muy impresionista, así que no hay que preocuparse de los detalles y basta con centrarse en las formas y las proporciones.

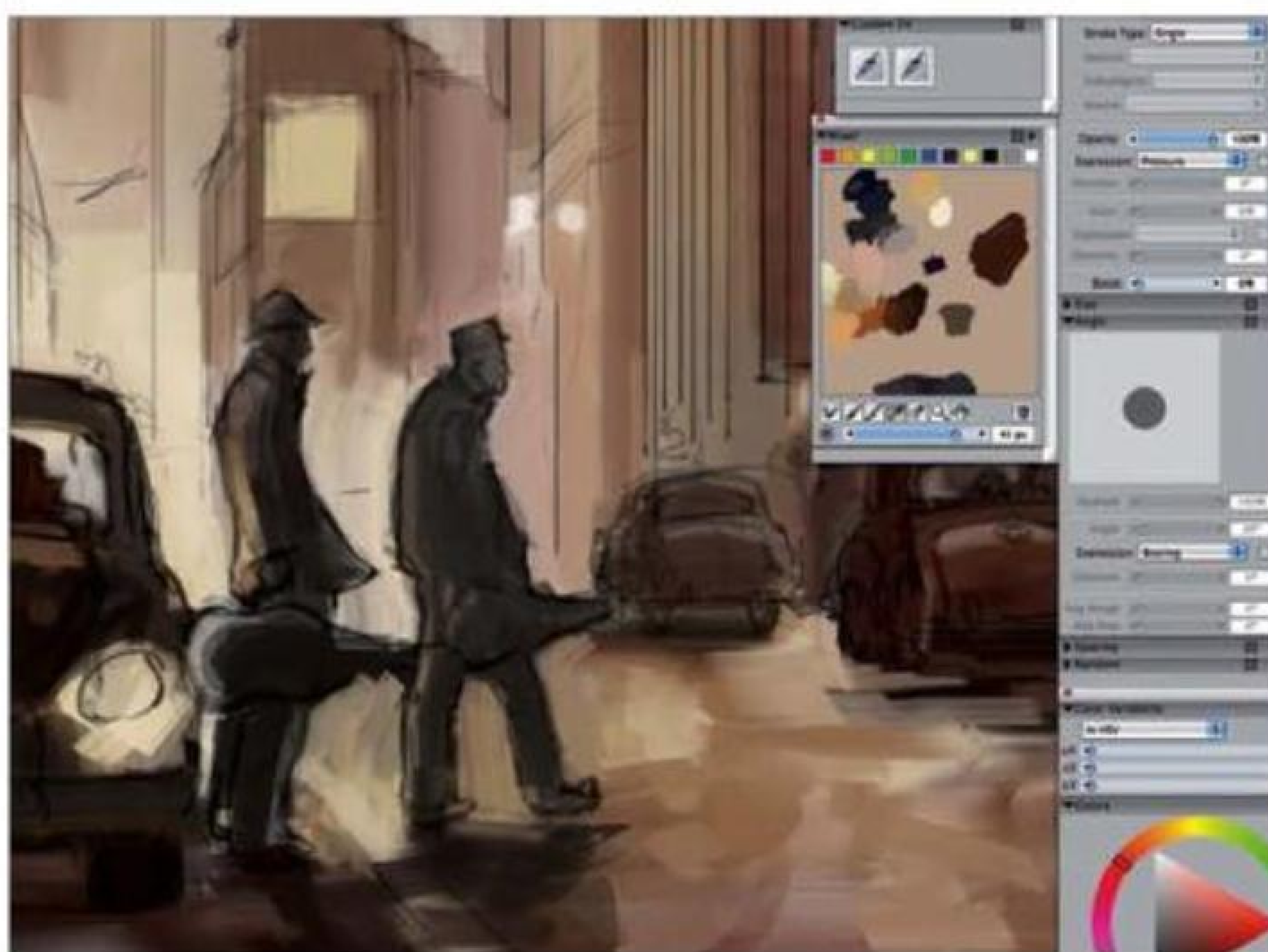
02 Sombras y luces En una capa por debajo del esbozo creo las sombras con un pincel redondo normal. Esta calle de los años 50 tiene un ambiente de cine negro, de modo que utilicé tonos marrones para conseguir un efecto sepia. Añadir estos colores en el lienzo es una buena base sobre la que se pueden utilizar las espátulas.





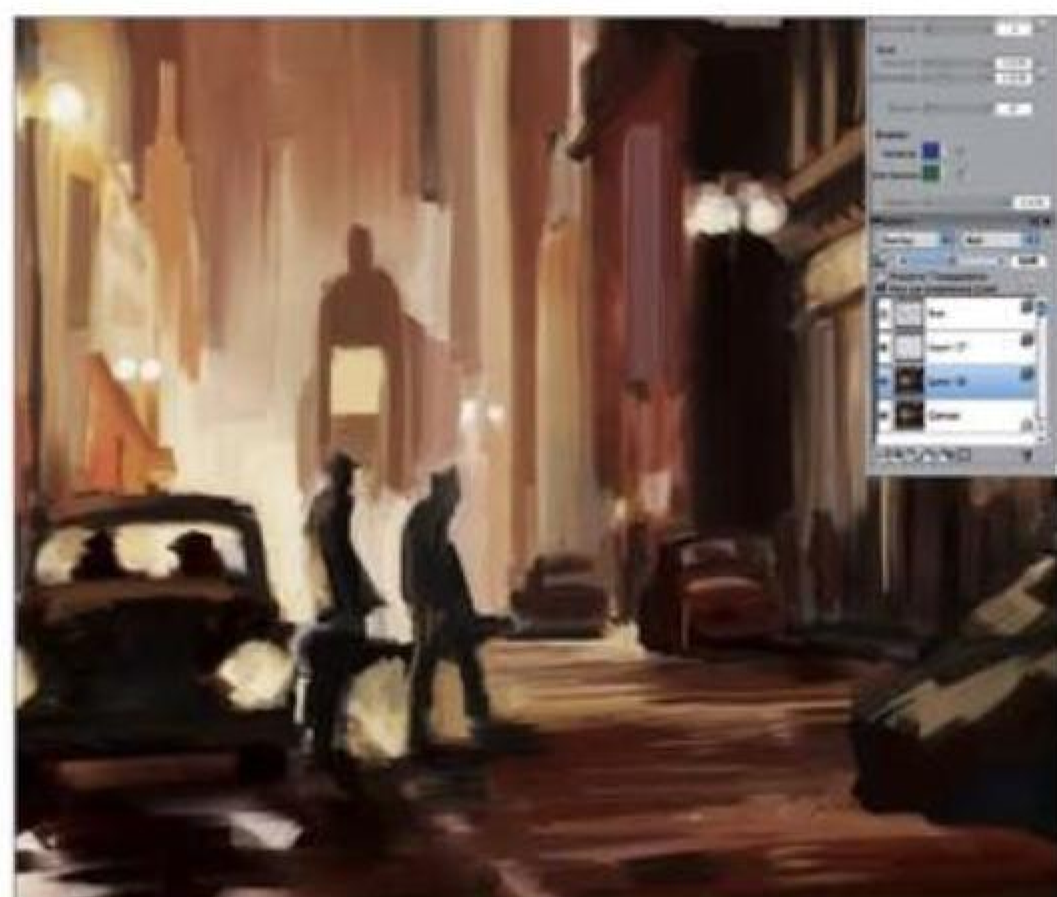
03 Definición Comienzo a pintar con la espátula 'Loaded' en una nueva capa para ir definiendo mis colores. En este punto sólo aplico color en el lienzo con trazos rápidos. Para conseguir un color más plano empleo la paleta 'Color Variability' y deslizo todos los reguladores a 0%. También ajusto el valor 'Angle Expression' como 'Bearing'.

04 Mueve la pintura Ahora que tengo mis colores definidos, uno la capa de color al lienzo y elijo la espátula estándar. Esta espátula no añade color, sino que desplaza la pintura, de modo que está muy bien para limpiar los bordes. También ajusto 'Angle Expression' al valor de 'Bearing'.



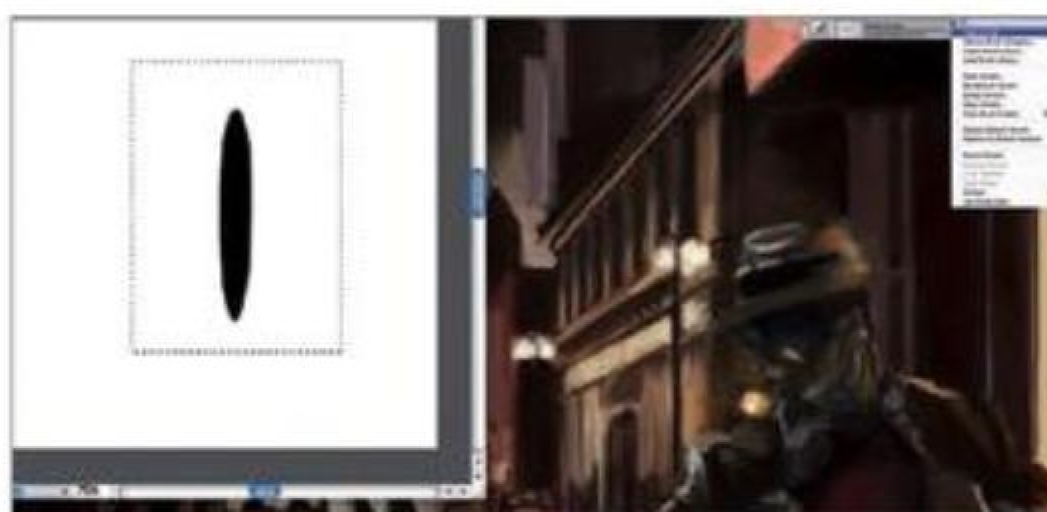
05 Aspecto húmedo Con la espátula 'Sharp Triple' pinto trazos horizontales sobre la calle y el asfalto, reduciendo el tamaño del pincel conforme pinto, para tener un efecto impresionista.





06 Potencia la imagen Creo una copia de la capa de color y la ajusto a 50% 'Overlay'. Esto potencia el color y hace que la imagen resalte más. Luego oculto la capa del esbozo.

07 Espátula personal Para logra más detalles uso una espátula personalizada. Guardo una copia de 'Loaded' y la convierto en óvalo .

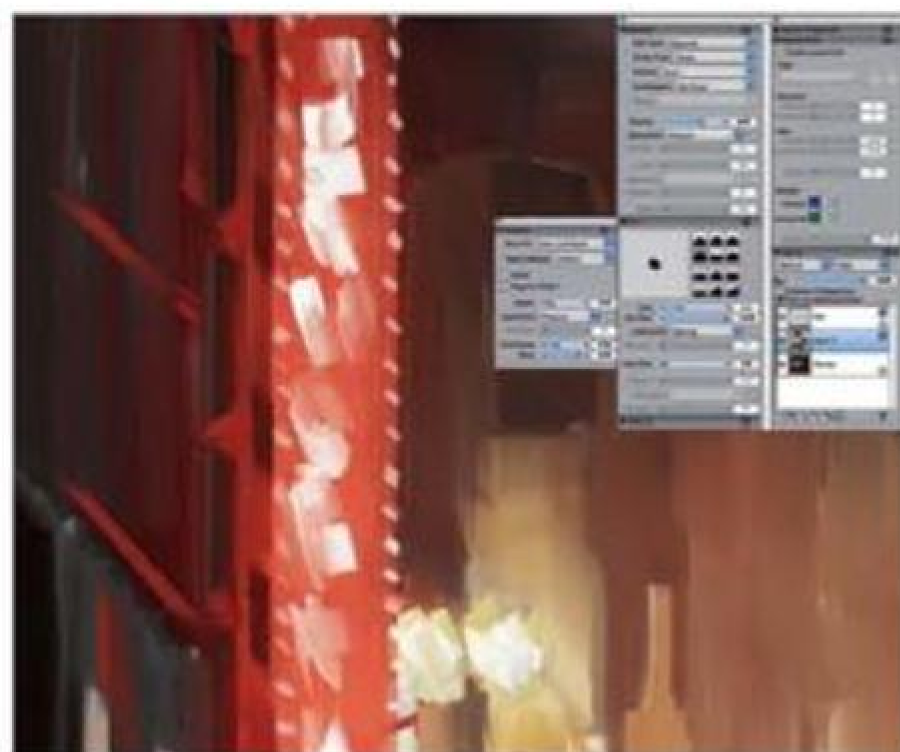


08 Detalles Con mi nueva espátula añado más detalles y pintura. Luego la muevo con la espátula estándar al 5% de Impasto.



Convierte pinceles de Photoshop en espátulas

Comienza con un pincel redondo y duro. Gira la punta 90 grados, ajusta la redondez al 10%, el espaciado al 4% y la variación de opacidad a 'Presión de la pluma'. En 'Dinámica de forma' ajusta todos los reguladores al 0%, y 'Variación de ángulo' a 'Inclinación de la pluma'. También puedes crear espátulas definiendo tus propios pinceles. He hecho siluetas trazando fotos de espátulas reales y luego utilizando 'Definir pincel' para crearlas. Ajusta espaciado, opacidad y dinámica de forma de la misma manera que en el caso anterior.



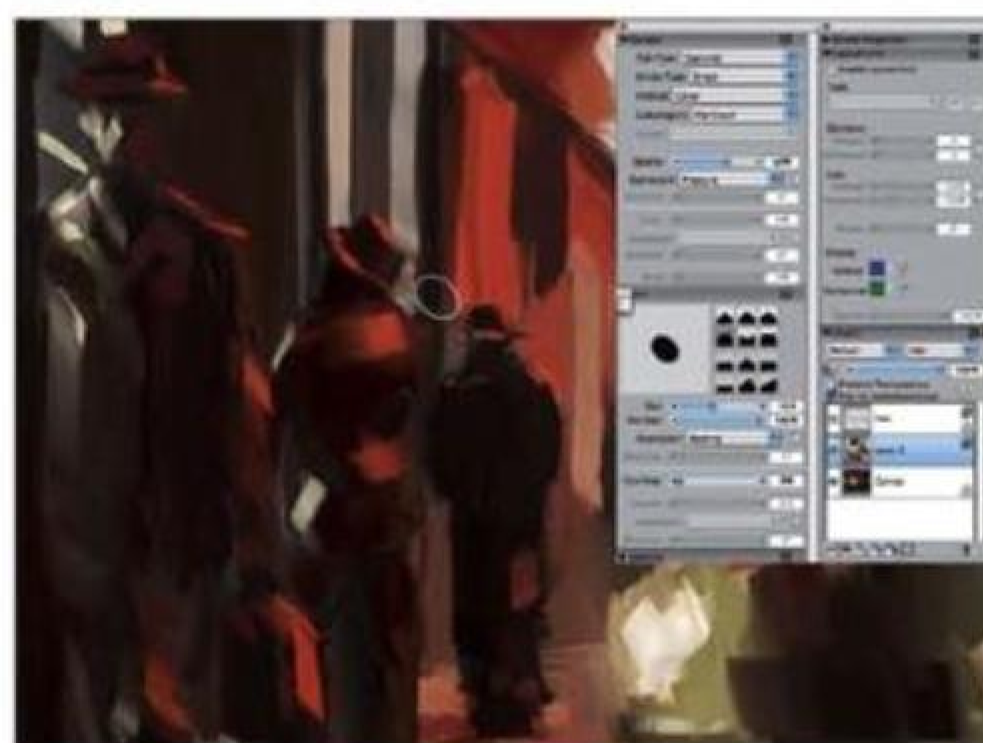
09 Luz eléctrica Me alejo un poco y decido que es hora de centrarse en la fuentes de luz eléctrica de la imagen. Con la espátula y una intensidad de Impasto del 5%, pinto grandes trazos para la base de las luces de neón y luego reduzco el tamaño del pincel de forma importante, para las luces más pequeñas.

10 Personaje Para el personaje de primer plano utilizo el mismo proceso de añadir color y luego retocarlo. Empleo trazos rápidos, destacando los bordes con luces. Uso un pincel bastante grande, para no crear demasiados detalles.



Errores de Impasto

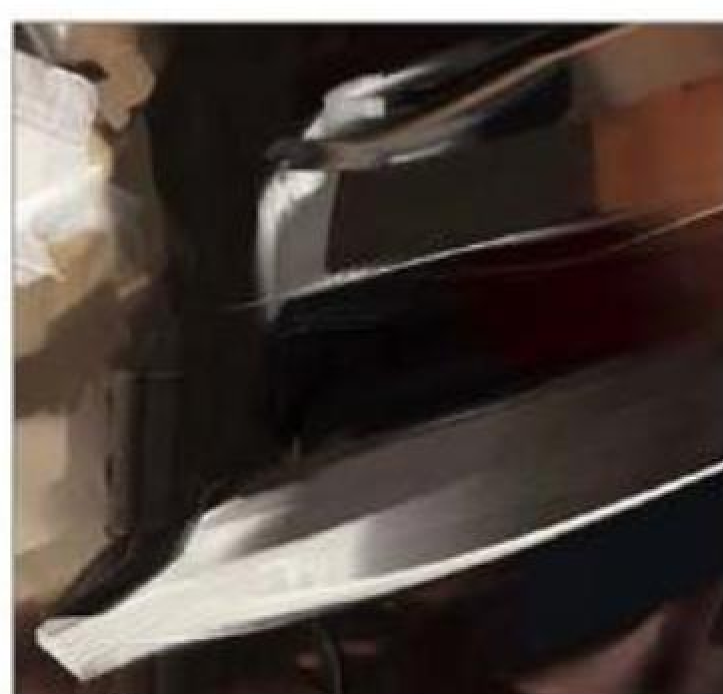
No puedes pintar encima del efecto de Impasto en Painter, pero hay formas de saltarse esto. Si guardas un TIF de tu imagen, el efecto se mezcla con ella, de modo que puedes corregir errores. Como alternativa, el Impasto 'Depth Equalizer' es de gran ayuda para reducir o quitar el efecto de Impasto del lienzo.



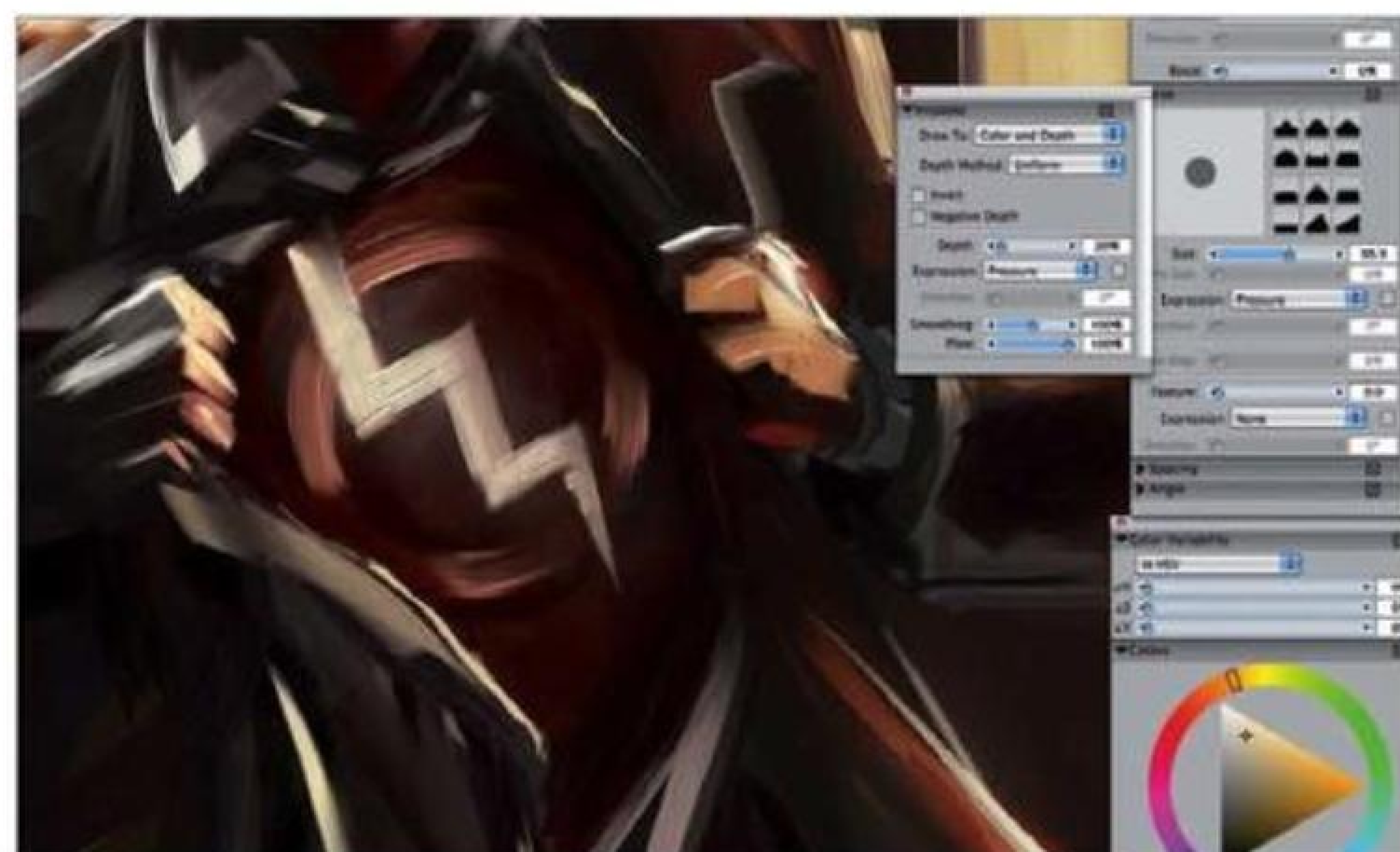
11 Personajes de fondo Con las figuras de fondo empleo un mínimo de trazos, de modo que es útil tener una mano sobre la función 'Deshacer'. Si me sale un trazo demasiado grueso, lo deshago con 'Ctrl+Z' y pruebo de nuevo, hasta que me gusta. Esta técnica me ayuda a añadir movimiento a las figuras básicas.

12 Detalles impresionistas Me gusta la escena, pero creo que necesita más detalles. Así que repaso todo el trabajo con mi espátula personalizada, ajusto un tamaño pequeño y añado señales, luces y detalles a los edificios. Empleo gotas o trazos pequeños de color para sugerir detalles.





13 Bordes de Impasto Las espátulas de verdad tienen tendencia a dejar pintura gruesa en los bordes de los trazos y quiero imitar este efecto. Con la espátula estándar elevo el Impasto al 20%. Luego, con el pincel en ángulo, engroso la pintura en varios lugares de la imagen.



14 Ajustes finales Altero el logo en el traje del personaje principal para resaltar el elemento de héroe. Luego transfiero la imagen a Photoshop. Empleo el equilibrio de color para añadir un poco más de azul a la imagen y resalto el Impasto con un poco de enfoque.

Escuela de estilos
El arte, resumido

La espátula en el arte

Descubre el aspecto único de la espátula y aprende cómo conseguir este efecto de forma digital

Las espátulas se han usado para pintar todo tipo de imágenes y la técnica del Impasto es usada por todo tipo de artistas. Aquí hay algunos ejemplos de cómo artistas de diferentes estilos usan la espátula para conseguir resultados muy dispares. Dos de estos ejemplos hacen un uso tradicional de la espátula para darte una idea de su calidad de textura tridimensional, pero como puedes ver en el tercer ejemplo, los artistas digitales también pueden aprovechar las espátulas a su manera.

Los maestros

Espátulas al estilo de los maestros



Georg Miciu-Nicolaevici
La Capada Georg Miciu-Nicolaevici es un maestro pintando figuras con la espátula. *La Capada* es un claro ejemplo de cómo se puede conferir movimiento, profundidad y atmósfera con sólo unos pocos trazos. Este es un ejemplo de trabajo con espátulas tradicionales; puedes ver lo gruesa e irregular que se ve la pintura, dando un aspecto mucho más de escultura, como algo modelado.



Vincent van Gogh
Noche estrellada 1889
www.moma.org
Vincent van Gogh usaba con frecuencia espátulas muy cargadas de pintura espesa, para aplicar trazos gruesos a sus trabajos. Este fuerte estilo Impasto conseguía tanto texturas como colores muy intensos.



Kirsi Salonen
Luz y Metal 2009
www.kirsisalonen.com
Kirsi Salonen es un artista digital destacado, que emplea las espátulas digitales de Painter en su trabajo, para crear arte Fantasy con mucho ambiente. Uno de sus métodos es usar la espátula 'Neón' con un tamaño muy pequeño, para crear detalles o rematar el cabello. Este uso sutil de las espátulas, combinado con el de las luces y los colores metálicos, crean un brillo suave a lo largo y ancho de sus pinturas.

Pinta al estilo Ukiyo-e

Puertas que llaman 2010 **Painter**

"Explora el estilo delicado de los grabados en madera clásicos japoneses, con tinta digital"

Amber Hill Artista de Fantasy y fauna

Un velo de bruma. Risas desde un escenario. Luz de luna y sombras en una feria callejera. Esto son sólo algunos de los efímeros momentos captados por las expertas manos de los maestros japoneses de líneas y diseños, los maestros de Ukiyo-e.

Ukiyo-e significa literalmente 'mundo flotante', y se refiere a los miles de grabados en madera diseñados e impresos desde 1650 hasta 1912. Este arte representa la vida moderna, con ciudades y paisajes, y era popular entre las clases medias emergentes en Japón, que se agolpaban en las ciudades, viniendo desde las áreas rurales. Estos trabajadores no podían costear pinturas originales como la aristocracia, pero los grabados Ukiyo-e estaban a su alcance. Los retratos de actores famosos de kabuki, geishas y sitios de té populares estaban de moda, mientras la clase media imitaba a aquellos con mucho más dinero.

Ukiyo-e tiene muchos aspectos, pero generalmente contiene muchas líneas rectas para los edificios y bordes duros, con líneas más suaves gruesas y finas para las curvas orgánicas. Este arte tradicional no sólo trata de líneas, sino que es todo un conjunto de composición, pinceladas, grabado en madera, además de imprimir una presión controlada sobre los bloques de madera, combinado con colores vibrantes, para crear las reproducciones.

La mayoría de programas de dibujo tienen pinceles que pueden ser modificados para emular tintas. Este tutorial fue creado en Painter, pero puedes aplicar las técnias que mostramos a muchos otros programas y medios artísticos.

Puedes encontrar arte contemporáneo inspirado en Ukiyo-e en videojuegos populares como *Okami* y *Muramasa: The Demon Blade*. Tu propio arte puede tener un aspecto similar a este magnífico estilo, sin las limitaciones de los grabados en madera.

Entre bastidores

Info de artista

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Amber Hill

Sitio personal: **http://vantid.deviantart.com**
País **USA**
Software usado **Painter 10**

Amber Hill, cuya educación artística consiste principalmente en diseccionar cosas muertas y observar la vivas, está especializada en fauna de Fantasy, inspirada por el mundo real.

Trabajo en Progreso

Crea tu propio 'mundo flotante'


Paso 2, Coloca el esbozo


Paso 9, Pinta el resto


Paso 14, Añade textura


Paso 19, No los hagas esperar

Ficheros disponibles

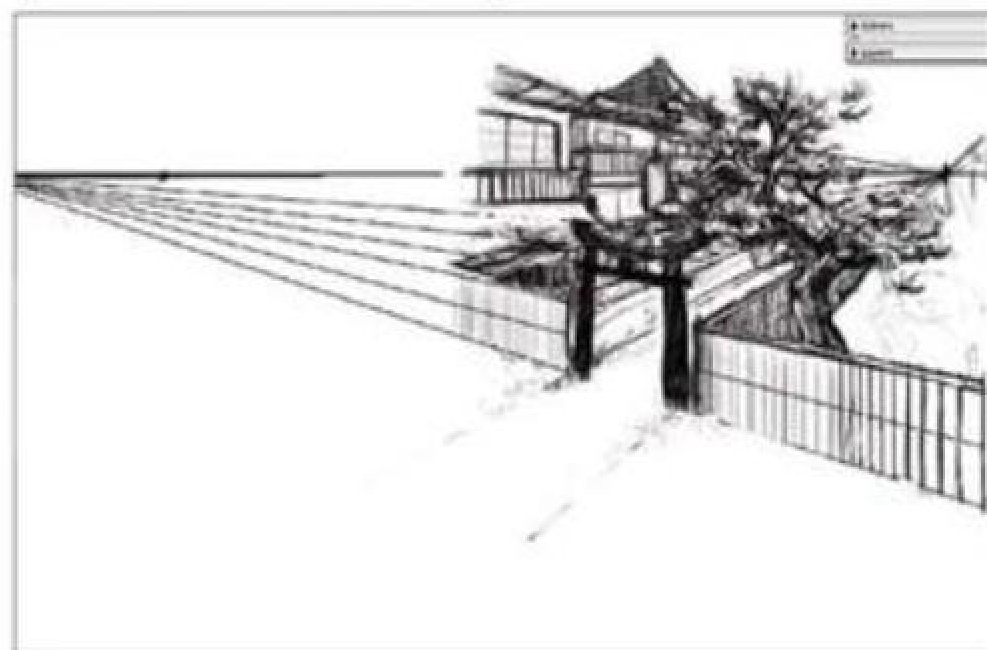
Arte lineal esbozado



Crea las bases

Construye esta ciudad desde tu imaginación

01 Inicia el esbozo Para esta ciudad japonesa necesitas algunas líneas de perspectiva. Crea un nuevo documento que sea mucho más ancho de lo que necesitas, de modo que puedas colocar los puntos de fuga a la distancia necesaria. Usa un aerógrafo de detalles y dibuja más pequeño que la resolución final de la imagen.



02 Coloca el esbozo Hay algo de libertad con la perspectiva en este tipo de arte, ya que tradicionalmente estaba basada en una perspectiva isométrica. Una vez que estés satisfecho con tu esbozo, abre otro documento que tenga el tamaño y la resolución correctos. Selecciona todo el esbozo (Ctrl+A) y copia y pégalo en la nueva imagen.



03 Añade tinta ¡Ahora vamos a por las tintas! Ajusta la capa a un 30% o lo que te parezca visualmente apropiado. Crea una nueva capa por encima de la capa del esbozo. Selecciona la pluma What! (mira el consejo) y dibuja la puerta de entrada.





04 Una mano cuidadosa Entintar con este estilo es tan frustrante como interesante. Requiere experimentar con la presión de la pluma y mucho control para conseguir líneas similares a las de los maestros Ukiyo-e. Para la corteza, agita la mano en cada trazo. ¡Expresa la naturaleza!

05 Sigue recto Alterna entre línea rectas (V) y a mano alzada (B) para crear los edificios rápidamente. Alinea todas las líneas horizontales con tu punto de fuga. La combinación de líneas rectas y orgánicas añade variedad al trabajo. Los gatos añaden interés. Cuando la tinta esté lista, oculta la capa del esbozo y elige 'Multiply' para la capa de tinta.



Pinceles perfectos

Corel Painter tiene un buen conjunto de pinceles llamado 'Sumi-e' que están basados en los estilos de tinta tradicionales japoneses. Puedes encontrar pinceles finos y caligráficos, así como otros gruesos para aplicar color. Su color suele tirar hacia negro en una capa de Gel, así que para tonos más delicados ve a 'Brush Controls' y cambia 'Dab Type' como 'Cover'. Un pincel fabuloso es 'What!': **http://what-i-do-is-secret.deviantart.com/art/Painter-X-Brush-Inking-Pen-71938847**

06 Un poco de crema Esta es una escena de tarde y debería tener un aspecto oscuro, aunque las escenas crepusculares de los viejos grabados suelen ser claros a pesar de que se acerque la noche. Rellena la capa de fondo con un crema pálido. Selecciona el 'Fine Tip Soft Air Airbrush' a 100 píxeles o así.



07 La puesta de sol Aplica más amarillo, naranja, rojo oscuro y un siena oscuro en toda la parte superior de todo el dibujo. Los grabados Ukiyo-e tienen unas bandas oscuras distintivas de color en la parte superior y/o inferior. Añade colores hasta tener un delicado brillo.



08 Dibuja la hierba Con el mismo aerógrafo, pero reducido, pinta toda la hierba en la verja y dentro del pequeño patio. Añade algo de variedad de color en las matas, pero no demasiado. La mayoría de nuestros colores van a ser sencillos, con algo de textura.





09 Pinta el resto Toma la pluma 'What!' y pinta el resto de colores planos con un marrón rojizo. Crea una nueva capa para la puerta roja. Deja los gatos en blanco. Este paso necesita poco control y es tu oportunidad para soltarte el pelo, después de toda esa tinta de precisión tan aburrida que has aplicado.



10 Crea sombras sutiles Los degradados de oscuro a claro en toda la imagen añaden contraste y ayudan a guiar al ojo por la composición. Aclara las bases de la verja de bambú y el primer plano de la hierba del patio. Añade algunas nubes azul claro en la puesta de sol.

Escuela de estilos
El arte, resumido

Mundos flotantes

Descubre el arte tradicional Ukiyo-e y cómo se emplea en la actualidad

Hubo cientos de artistas de 'mundos flotantes', pero sólo unos pocos destacaron como maestros. Por ejemplo Hokusai, Hiroshige, Yoshida Hiroshi y Kuniyosha. Estos artistas y su escuela dejaron una impronta duradera, que llega a nuestros días. Algunos artistas actuales como Yamaguchi Akira siguen con el estilo Ukiyo-e y su alucinante uso de las líneas. El 'mundo flotante' aparece en barras de sushi, videojuegos, arte y también en animación.

Los maestros

Ukiyo-e en la historia y hoy en día



Hiroshige
1797-1858
Ando Hiroshige es considerado como la cima de Ukiyo-e con su uso espectacular de color y diseño y es famoso por sus *100 Vistas de Edo*. Hijo de un samurai, la leyenda dice que Hiroshige dedicó su vida al arte tras ver las pinturas del artista más famoso de Ukiyo-e, Hokusai. Aunque sus primeros trabajos representan las personas y escenas sociales que tan famoso hicieron el Ukiyo-e, posteriormente se dedicó a los paisajes, y luego se hizo monje.
www.hiroshige.org.uk



Okami
2006
Okami es un videojuego, creado originalmente por Clover Studio (que ya no existe) y animado al estilo de los grabados de madera. Los personajes suelen estar en colores planos, con delicados degradados, contornos a tinta y textura de papel. La segunda parte sale este año. Los gatos del ejemplo del artículo están inspirados en el juego.
www.capcom.com/okami



Hokusai
1760-1849
Si alguna vez ha habido una imagen icónica de Ukiyo-e, sin duda es *La Gran Ola* de Hokusai. esta es la imagen en la que piensan la mayoría de las personas cuando se mencionan los grabados de madera japoneses. Y no es de extrañar, porque es maravillosa. Ha decorado las paredes de muchos comedores y ha sido reinterpretada por muchos artistas. **www.katsushikahokusai.org**

11 Completa la historia Es por la tarde y los propietarios de las tiendas se han ido al piso de arriba. Dales algo de luz para leer con un rico tono dorado y deja que algo de esa misma luz se vea entre los barrotes de la barandilla.





12 Color Añade la tercera dimensión con un marrón oscuro en los lados de los edificios. Un gris azulado en el frontal enfatiza que este es un barrio de trabajadores de clase media. Pon colores de otoño a los árboles y un degradado claro/oscuro en el suelo.



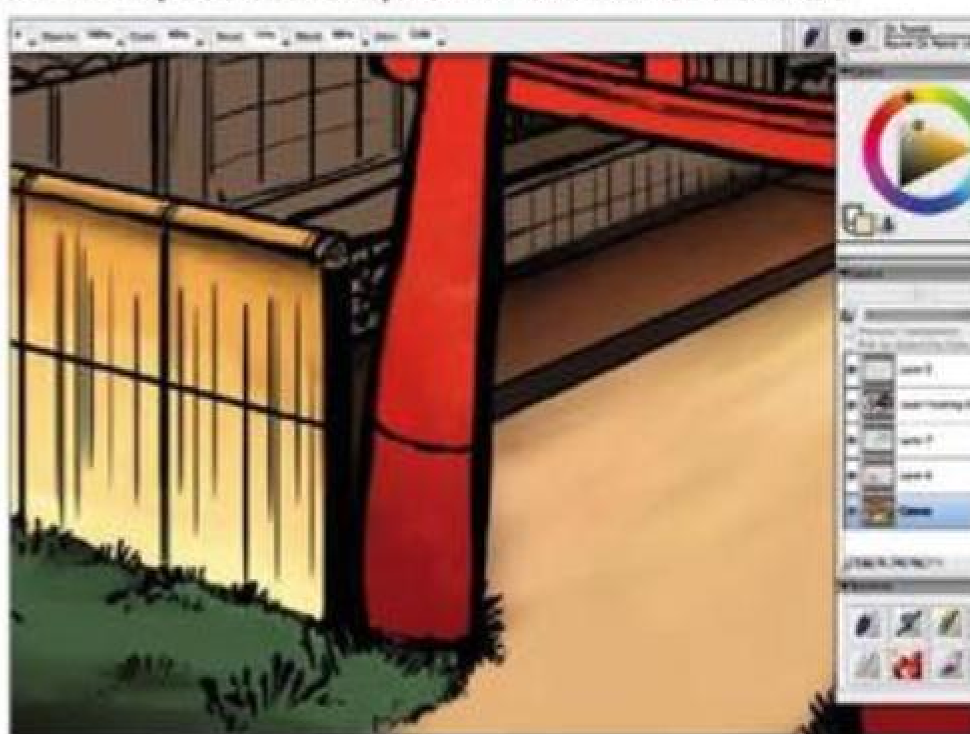
13 Añade el aspecto de grabado Crea una nueva capa por debajo de la de tinta. Con la pluma 'What!' añade gotas de verde grisaceo para las agujas de pino. Esto imita el aspecto de la tinta transferida desde la madera. Añade rojo, crea y da oro al templo.

Ukiyo-e representaba escenas tradicionales de la vida y cultura japonesas



14 Añade textura Elige el 'Round Oil Pastel'. Pinta variaciones de color sutiles en el árbol y sombrea el templo. Reduce el grano y elije una textura de papel basta. Añádela para imitar papel antiguo.

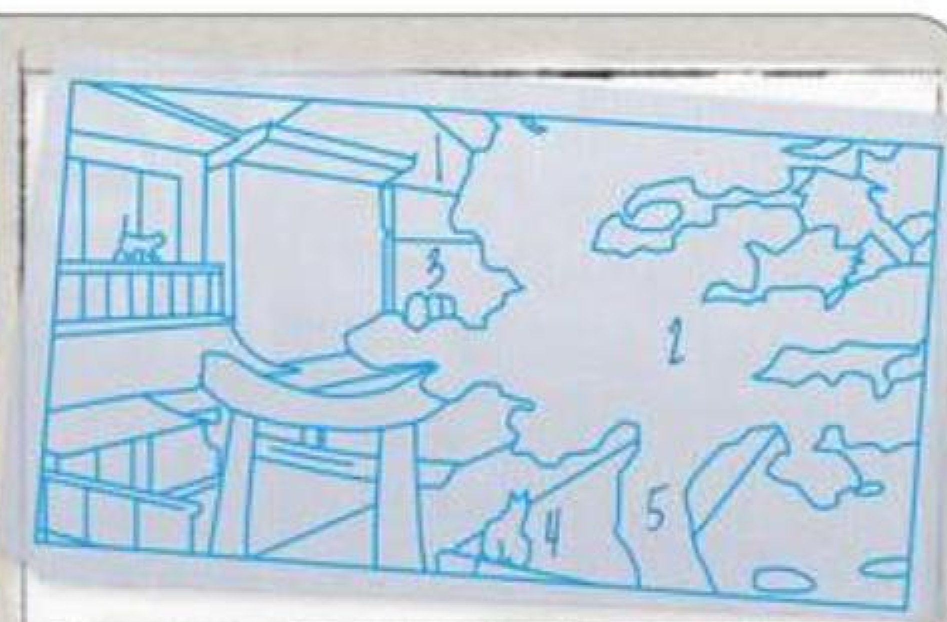
15 Refuerza los degradados Sigue reforzando los degradados en la imagen. Oscurece los verdes en la parte inferior, sombrea la puerta, dándelo algo de dimensión, sin tener que definir completamente la forma cilíndrica.





16 Termina el árbol Asegúrate de que las agujas de pino están rodeadas de color. Coloca un degradado en el tronco. Sigue trabajando en los edificios, pinta las paredes, los techos y las luces en las ventanas y escaparates de las tiendas.





Disecciona una imagen

Explora la estructura del arte

1 Degradado El degradado oscuro que aparece en la parte superior e inferior de la imagen hace que parezca un verdadero Ukiyo-e. Normalmente suele ser muy oscuro, casi negro, pero en ocasiones también se utiliza el color marrón.

2 Agujas Aunque sea mucho trabajo pintar las agujas, ¡hazlo de todas formas! Crean el relleno para un elemento central de la imagen. Los árboles siempre han sido importantes en el arte chino y japonés, y los pinos simbolizan longevidad.

3 La cultura está en los detalles Los detalles pequeños como el gato y las lámparas, añaden mucho carisma y vida a la imagen. Los elementos como estos apuntan a historias para el observador, sobre las que este puede pensar.

4 Simplifica la anatomía Mantén las líneas de imagen curvadas y elegantes para los gatos. Asimismo, simplifica la anatomía en todo lo posible y así evitarás llenar la imagen con demasiados detalles innecesarios, manteniéndola más limpia.

5 Observa a los maestros La corteza fue inspirada por varios grabados de Hokusai y Hiroshige. Cuando no sabes cómo proceder exactamente, vuelve siempre a la naturaleza y mira cómo otros artistas resolvieron el mismo problema.

17 Añade más textura de papel Ahora es cuando debes añadir más de ese aspecto de papel viejo. Los maestros Ukiyo-e cuidaban mucho el tipo de papel que usaban, ya que la textura se vería y lo empleaban en su favor. Puedes crear tu propio aspecto de papel con una combinación de acuarelas y pasteles al óleo. Cuando estés listo con la capa de acuarelas, acóplala.





18 Añade color y vida Esta tienda tiene un toldo azul. Como en los degradados anteriores, aerografía el borde oscuro, fusiónalo con un 'Round Oil Pastel', y esta vez utiliza 'Grainy Water' para ajustar un grano suave con un 20% de opacidad. Esto consigue una mezcla delicada y sutil.

19 No les hagas esperar Han estado esperando su turno pacientes. Ahora es el momento de pintar los gatos. Con una simple acuarela coloca algunos grises cálidos en las sombras. Difumínalos con un borrador o un pincel de acuarela.





20 Termínalo En el paso final para imitar el estilo Ukiyo-e, añade una textura de papel. Ve a 'Effects> Surface Control> Apply Surface Texture' para abrir el menú. Reduce la cantidad un poco para obtener un efecto más sutil. Puedes experimentar con los diversos ajustes para conseguir el aspecto que mejor le vaya a tu obra.

Pintura digital

Trabajo en Progreso

Obtén un efecto cubista con pinceles de Painter


Paso 1, El inicio


Paso 7, Planea la ciudad


Paso 11, Capas y fusiones


Paso 15, Termínalo

Entre bastidores

Info de artista

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Joe Cummings

Sitio de portfolio **cummingsillustratio.com**
País **UK**
Software usado **Painter, Photoshop, SketchBook Pro y Google SketchUp**
He estado trabajando durante 20 años como ilustrador editorial, para varios periódicos de tirada nacional en el Reino Unido, con un énfasis especial en las caricaturas. Comencé con pluma y tinta, pero descubrí el arte digital hace unos cinco años y, desde entonces, no lo he abandonado.

Pintura cubista

En la montaña 2011 **Painter, SketchUp**

"Puedes usar cubos, cuadrados, rectángulos y algunas selecciones para crear un paisaje cubista"

Joe Cummings Ilustrador

Se podría decir que, la mayoría de las personas, tienen una idea del aspecto de una pintura cubista. Hay una clara pista en el nombre del movimiento pero, sobre todo, el cubismo fue liderado por uno de los artistas más destacados del arte moderno: Pablo Picasso. Su contemporáneo Georges Braque convirtió el cubismo en un movimiento artístico abstracto y analítico a principios del siglo XX, mostrando figuras y objetos fragmentados, monocromos. Sin embargo, sus trabajos fueron influenciados por Paul Cézanne, que estaba creando paisajes que incroporaban áreas planas, geométricas de amarillos, marrones y verdes, ignorando con frecuencia la perspectiva, para concentrarse en enfatizar la superficie plana del lienzo. Es en esta fase temprana del cubismo, y de los paisajes en particular, es donde he buscado inspiración para este tutorial.

En esa época, Cézanne y los proto-cubistas (como se conocerían), preferían transformar y simplificar las intrincadas formas de la naturaleza. Aunque se consideró revolucionario en el momento, hoy en día está firmemente asentado en la pintura y el diseño contemporáneos, especialmente en los trabajos de los artistas digitales. Muchas herramientas de Photoshop, Painter y otros programas de dibujos son perfectas para crear formas geométricas y rellenar grandes áreas con colores vivos. Al usar estas herramientas de forma creativa, un artista puede realizar una composición muy rápidamente. Puedes evitar los bordes suaves y difuminados con selecciones sencillas y borradores nítidos mientras compones tu entorno cubista.

He intentado crear un paisaje colorido utilizando como punto de partida algunas fotos que hice en Arizona. Me he centrado en las formas rectangulares y las fisuras en la roca, además de simplificar la forma de los árboles y nubes para reflejar la geometría de las montañas. Usé Google SketchUp para crear el pueblo y luego lo coloqué en Painter, donde se hizo el resto. Utilicé la herramienta Square Chalk, que es ideal para estas tareas.



Comienza por el principio

Crea un fondo y define el pueblo

01 El inicio Siempre resulta tentador tomar un pincel y comenzar a pintar directamente, pero no suele ser buena idea. Con las herramientas de selección creé conjuntos con el contorno apropiado. Luego los rellené con colores sólidos y usé las mismas herramientas para quitar lo sobrante.



02 Fundido a blanco Teniendo la regla de tercios y la proporción áurea en mente, dibuja una composición aproximada en un documento nuevo en Painter. Abre la paleta de degradados y selecciona un degradado de dos puntos, un color principal y un color adicional y mueve el regulador circular a 90 grados. Rellena el lienzo con el cubo de pintura.



03 Moviendo montañas Crea una nueva capa. Con el selector poligonal crea las montañas básicas. Elige un color rojo y rellena la selección con el cubo de pintura. Luego anula la selección y recorta las figuras con un borrador de bordes duros hasta que tengan el contorno apropiado y que te guste.





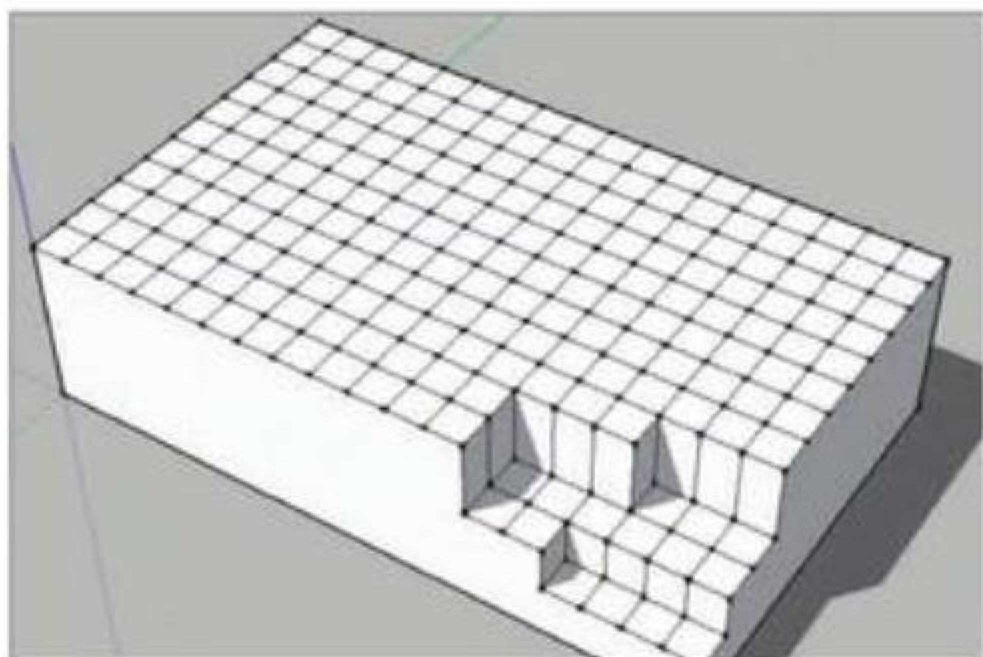
04 Comienza con los detalles Ahora puedes utilizar el pincel 'Square Chalk', activando 'Preserve Transparency' en la paleta de capas. Comienza pintando parte de la estructura, sabiendo que los bordes permanecerán nítidos. Puedes fusionar estas dos capas cuando acabes.

05 Pinta las fisuras Puedes usar las herramientas de selección ('Marquee' y 'Polygonal') para crear sekeccuibes que te permitan pintar detalles de forma expresiva, a la vez que restringes el área de dibujo y te aseguras de que no afectas a otros elementos. Encontré bien mantener las fisuras y las áreas oscuras en una capa independiente hasta el final.



Comando 'Voltear el lienzo'

A lo largo de este proceso he ido girando el lienzo para ver si hay errores. Puedes hacerlo con un solo clic en una paleta personalizada. Ve a 'Ventana> Paleta personalizada> Agregar comando', cuando se abra el diálogo, marca 'Edición> Voltear en horizontal' para colocarla en una paleta nueva o existente para facilitar el acceso rápido.



06 Empuja y estira El pueblo de montaña es el centro de la imagen, de modo que merece la pena dar unos pasos adicionales para que la estructura sea la correcta. Google SketchUp es perfecto para ello. Es fácil crear una rejilla y utilizar la herramienta de empujar y estirar para crear un pueblo rudimentario. Recuerda activar la opción de 'Sombras'.

07 Planea el pueblo Manipula la vista en SketchUp hasta que coincida con la perspectiva que has definido en tu dibujo. Tras exportar la imagen ve a 'File> Place in Painter' para insertarla en una capa propia. Ahora puedes transformarla para que encaje en la escena. Cambia el modo de fusión a 'Multiply' y úsala como guía para construir el pueblo.



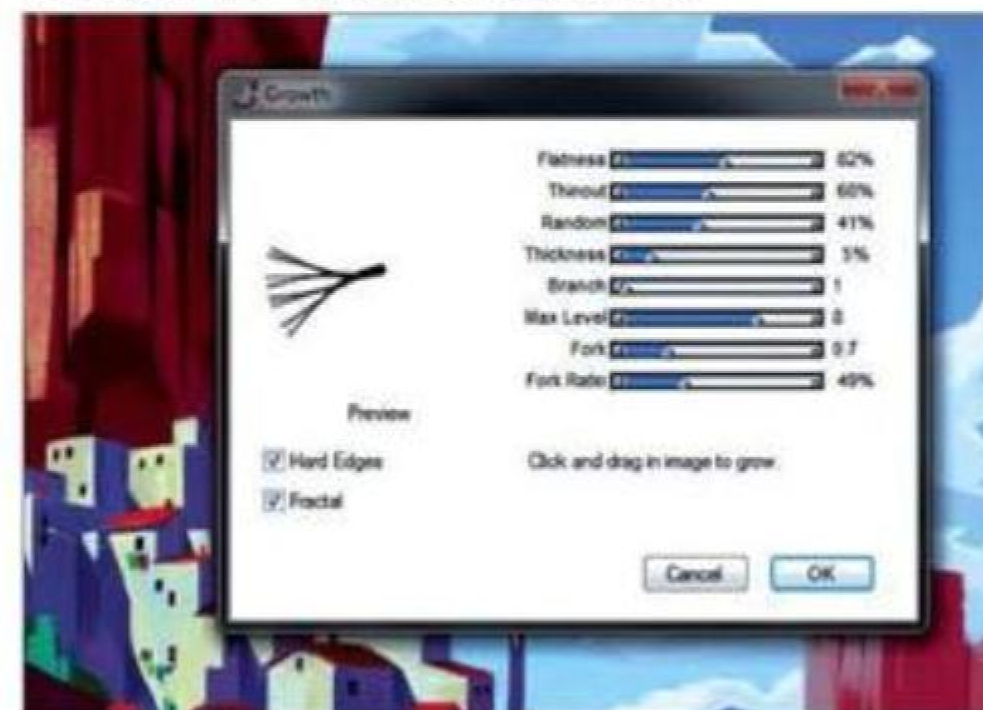
08 Descansa Una vez que el pueblo está integrado, aléjate del dibujo durante 10 minutos. Este es un paso necesario con frecuencia para reconectar con tu idea original. Pinta algunos árboles y algunos detalles de interés. Comprueba los valores generales ajustando los reguladores de la paleta Equalise en el menú Effects.





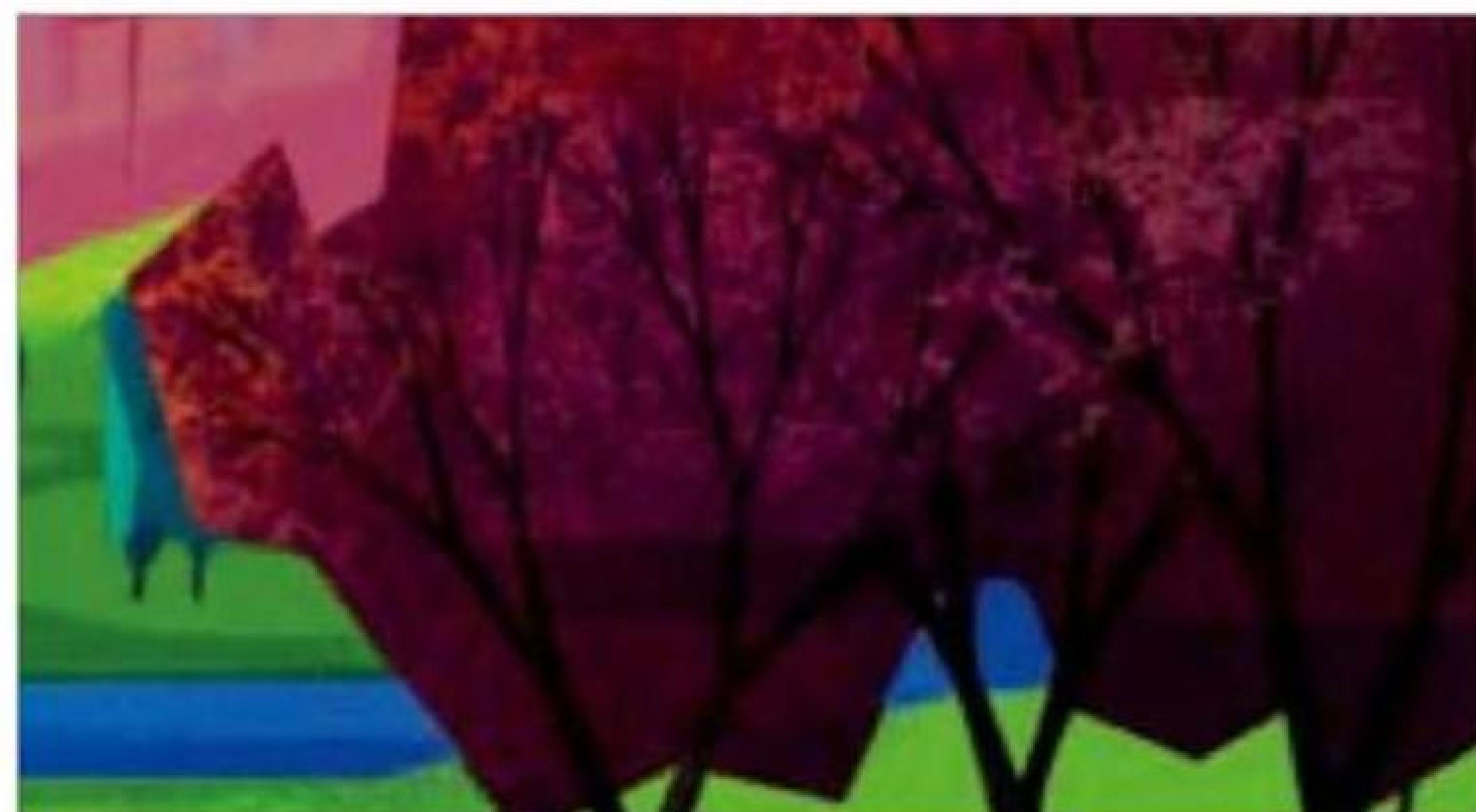
09 Textura Reduce el ajuste de grano del pincel 'Square Chalk' a un valor de 11 y elige un papel de la paleta de papeles, que se parezca a la textura de las rocas. En una nueva capa con modo 'Overlay' pinta sobre las montañas. Reduce la opacidad un poco y, con un borrador pequeño, corta la textura para crear nuevas fisuras. Usa el lápiz 2B para añadir sombras.

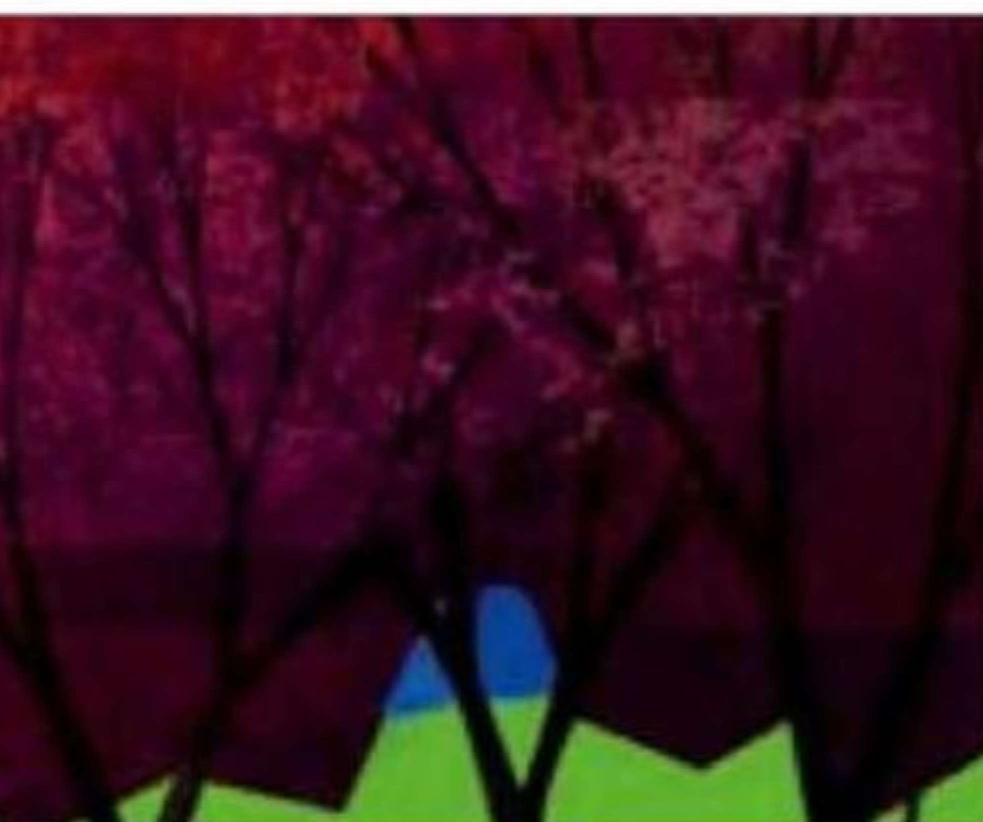
10 Algo de crecimiento En el menú 'Esoterica', abre la paleta 'Growth' y ajusta los valores para crear ramas estilizadas. Mantén el ajuste a 1 a menos que intentes pintar una coliflor. En una capa nueva pulsa y arrastra para crear un árbol. Presiona 'Ctrl+Alt+T' para transformarlo y moverlo a su sitio. Repítelo para cada árbol y luego fusiona todos los árboles en una capa. Esto simplificará todo el proceso.



11 Más capas y fusión Usa de nuevo el selector poligonal para dibujar y rellenar el lago angular con azul oscuro. Emplea 'Mayús+Ctrl+H' para ocultar el borde de selección. En una capa nueva usa tiza para añadir algo de azul claro y reduce la opacidad un poco. Crea una capa nueva por encima, con más azules, y luego fusiónalas.

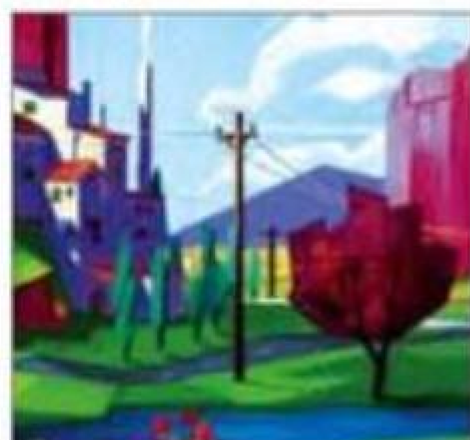






12 Árboles erosionados Arrastra una selección rectangular en la parte superior de un árbol. Con el ajuste de grano a 11, elige el papel 'Eroded Pavement' y añade algo de textura en las hojas. Repite esto varias veces para cada uno de los árboles. Activa la capa de árboles y selecciona su contenido con 'Ctrl+clic', luego borra parte de la textura que has creado.

13 Alinéalo a trayectorias Una vez que hayas dibujado algunos postes de teléfono, selecciona el lápiz y dibuja los cables. El lápiz automáticamente crea, una capa de formas. Usa las herramientas de selección para editar las trayectorias si es necesario. Dibuja los cables y borra la capa.





14 Encuentra el equilibrio Añade más detalles, especialmente en el pueblo. Pregúntate a tu mismo ¿se puede mover la vista libremente por la pintura? Elige los colores apropiados para equilibrar toda la imagen. Fusiona todas las capas menos el cielo. Haz 'Ctrl+clic' en la capa de paisaje fusionada, añade una nueva capa por encima con' Multiply' y dibuja algunos azules. Reduce la opacidad un poco.



15 Intensifícalo La pintura ya está terminada, pero todavía parece un poco débil. Duplica la capa principal y cambia el modo a 'Multiply'. Reduce la opacidad hasta un 20% y borra los brillos. Enfoca la imagen con 'Effects> Focus' y desplaza el regulador 'Amount' hasta 4 o 5.

Pintura digital

Entre bastidores

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos

Info de artista



Tim Shelbourne

Sitio de portfolio **starvinginthegarret.com**
País **UK**
Software usado **Painter**

Tim es un experto en muchos paquetes de software artístico y lleva décadas utilizando los medios artísticos tradicionales.

Ficheros disponibles

Foto inicial

Domina los trazos con tinta

Edificio Flatiron 2010 **Painter**

“Debido a su sencillez, el dibujo con pluma es ideal tanto para esbozos rápidos, como para dibujos de estudio”
Tim Shelbourne Artista freelance

En cuestiones de material de dibujo, pocos son tan sencillos o directos como la pluma y la tinta. Dibujar con una pluma y luego rematar el dibujo final con un poco de color es una técnica más que probada y que se ha utilizado desde tiempos remotos. Y es un método que se puede trasladar estupendamente a digital. Debido a su sencillez, el dibujo con pluma es apropiado tanto para esbozos rápidos, como para dibujos de estudio detallados. Corel Painter tiene una excelente gama de variantes de plumas pero, como veremos aquí, una de las cosas más importantes sobre el dibujo con pluma no es la propia pluma, sino la forma en que la usas para producir una variedad de trazos.

Los dibujos de pluma se basan en el equilibrio y el contraste. Al aprovechar correctamente la sensibilidad de la pluma a la presión, puedes contrastar trazos muy finos con otros más gruesos y expresivos. Y este contraste es vital para crear una sensación de profundidad y de movimiento en la escena.

También es vital, al dibujar con la pluma, que desarrolles una especie de 'abreviación visual' en la que los detalles se indiquen, en lugar de describirlos completamente. En un dibujo a pluma es importante que cada línea tenga personalidad y energía. No importa si algunas de las líneas son algo onduladas o más gruesas por aquí o por allá. Lo que se pueden considerar imperfecciones, de hecho, son vitales para crear una imagen viva.

En nuestro tutorial vamos a usar una foto del edificio Flatiron en Nueva York. La bulliciosas calles de Manhattan son estupendas para un dibujo enérgico a pluma y la particularidad arquitectónica de este edificio en especial añade aún más interés. Descubrirás cómo crear un esbozo inicial a partir de una foto y cómo aplicar las plumas en Painter. Cubriremos todos los aspectos de una buena imagen de pluma y tinta, incluyendo goterones y salpicaduras, antes de aplicar algo de color.

Podrás encontrar la foto inicial en el disco, además de otra adicional del Empire State Building.

Trabajo en Progreso

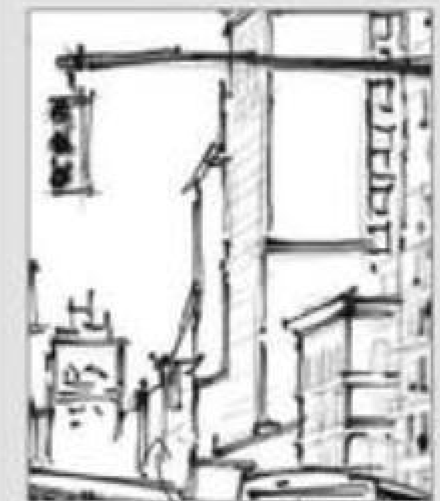
Aprende a utilizar las plumas en Painter



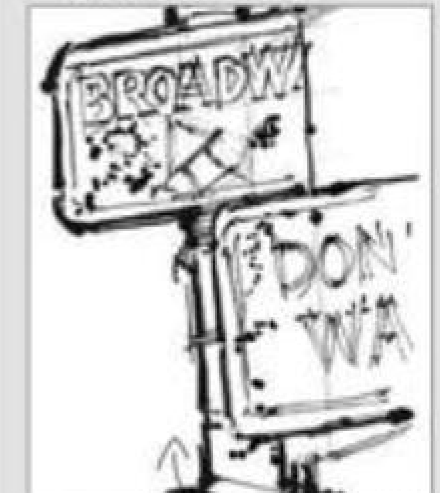
Paso 2, Un esbozo rápido



Paso 6, Refinando



Paso 14, Líneas espontáneas



Paso 19, Accidentes afortunados

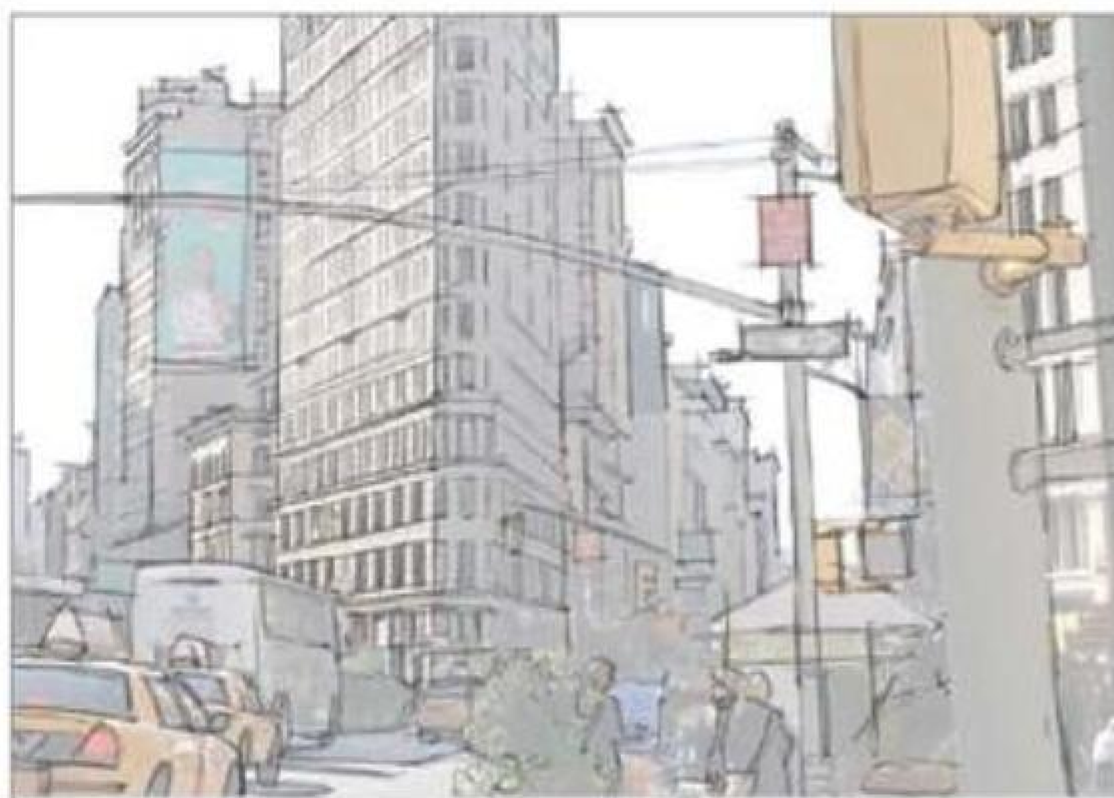


Fijando la escena

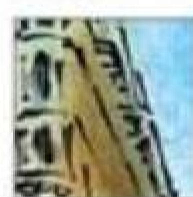
Esboza tus ideas

01 Prepárate para dibujar Antes de que comiences a utilizar ninguna tinta, siempre es una buena idea el crear un sencillo esbozo a lápiz, para que te guíe por el dibujo. Comienza creando una copia de la imagen inicial y usa el lápiz 'Real 6B Soft' para crear un esbozo de los contornos.





02 No añadas demasiados detalles ahora. Algo sencillo será suficiente, delineando y ubicando los componentes principales de la imagen. Resiste la tentación de trazar con demasiada precisión, sólo queremos captar la esencia de escena.



Mantenlo sencillo

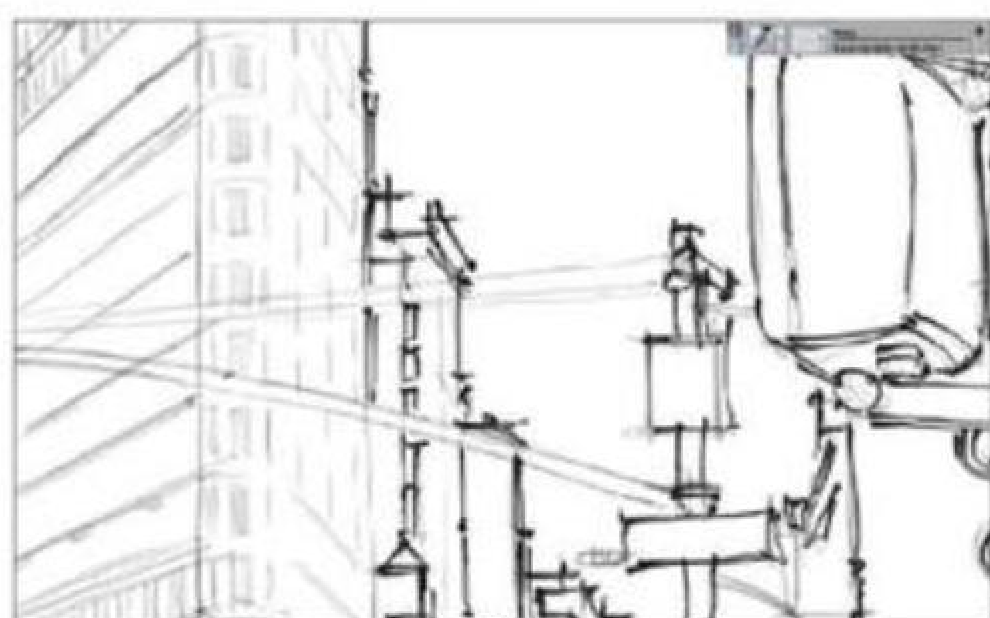
Crea una impresión en lugar de centrarte en demasiados detalles

03 Elige una pluma Cuando hayas completado el esbozo a lápiz, pulsa en el botón Tracing Paper para ocultar la imagen y añade una nueva capa. Ahora elige un color casi negro para el primer plano y selecciona la categoría 'Variants' en las plumas. Comenzaremos con una base de líneas muy finas, así que selecciona la pluma 'Real Variable Width'.





04 Un simple contorno Primero céntrate en el contorno de los edificios. Esta pluma varía mucho con la presión, de modo que emplea un tamaño algo más grande de lo que elegirías normalmente y emplea muy poca presión en el puntero. Así puedes pasar de trazos finos a gruesos.



05 Muestra Es importante mostrar en lugar de dibujar los contornos. Trabaja rápidamente, desarrollando una abreviación visual que exprese los contornos de forma sencilla. Las líneas rotas son mejores que la líneas rectas, perfectas.



06 Duplica Sólo estás creando una base para el dibujo posterior, de modo que delinea vagamente los componentes principales de la escena. Líneas dobles muy finas funcionan bien en algunos lugares, de modo que úsalas aquí y allá para conseguir espontaneidad.

Escuela de estilos
El arte, resumido

Tinta y aguada

Un actor principal en la historia del arte



Hung-Jen
Ríos y montañas sin fin 1661
● Durante siglos, el arte oriental se ha basado en la tinta. Aunque el artista utilizara un pincel en este caso, las líneas fluidas y sinuosas pueden inspirar, incluso si representan a un sujeto realmente moderno.



Jacques-Louis David
La llegada de Napoleón 1805
● El 'Sumi-e' ha sido utilizado por muchos artistas para los esbozos iniciales. Con un medio tan directo, se puede establecer el sujeto y describir el juego de luces y sombras.



Arthur Rackham
Gigantes y Freia 1911
● Como en este ejemplo de Rackham, 'Sumi-e' también es perfecto para ilustraciones terminadas y precisas. El dominio de las líneas de Rackham es evidente en las múltiples formas y texturas.

07 Detalles insinuados Con la pluma, el truco es dar la impresión de detalle sin dibujarlo realmente en toda su extensión. Así, para las numerosas ventanas del edificio principal, necesitamos elegir una pluma adecuada. Elige la variante 'Thick and Thin 5', y en 'Window> Brush Controls> Size' ajusta el tamaño mínimo a un 40%.





08 Ventanas Esta pluma funciona con tinta a una opacidad cambiante, según la presión, lo que es ideal en este caso. Comienza añadiendo las ventanas con trazos cortos y rápidos, finalizando con una mayor presión sobre el puntero. Aprovecha al máximo los pequeños goterones que produce esta pluma, e insinua las ventanas muy levemente.

09 Oscurece y equilibra En este punto es muy importante que comiences por establecer las zonas más oscuras de la escena. Elige la herramienta 'Scratchboard' de entre las plumas. De nuevo úsala a un buen tamaño, controlando el ancho de los trazos con la presión. Los trazos deberían seguir los contornos de las formas y las figuras.





10 Definiendo Para destacar los elementos de primer plano de los que hay a lo lejos, usa este pincel para enfatizar el contorno de objetos como las señales. De nuevo, usa trazos cortos y rápidos, teniendo cuidado con respecto a la presión que aplicas. Emplea una presión muy débil y añade muchas líneas finas de contorno.



11 Sencillo es mejor Para áreas pequeñas de hojas, usa muchos trazos curvos, descriptivos y toques con mucha presión, reduciéndola conforme trazas, para terminar en puntos muy finos. De nuevo, estamos usando este tipo de abreviación visual para dar la impresión de hojas, en lugar de dibujar explícitamente cada hoja, una a una.



12 Sigue los contornos Seguir los contornos es la clave de un trabajo de pluma con éxito. De modo que donde tengas una superficie plana vertical, como en estos vehículos de primer plano, emplea muchos trazos verticales muy juntos. Indica los detalles finos utilizando muy poca presión en el puntero.

El milagro de Sumi-e

Los dibujos de pluma se pueden beneficiar de un poco de color. Puedes añadirlo con un pincel 'Runny Wash Bristle' de las variantes de acuarela, para añadir toques sutiles de color. Recuerda mantenerlos suaves, sugiriendo únicamente los colores reales de la escena. Por encima puedes utilizar el pincel 'Broad Water' de las variantes 'Digital Water' para añadir trazos más firmes de color, dándole más forma y sustancia a la escena, añadiendo tonos de sombras más oscuros. Y, como siempre, no dibujes demasiados detalles.



Insúflale vida a la ciudad

Refina tu obra maestra de pluma y tinta

13 Estropéalo Para evitar que un dibujo sea mecánico, en ocasiones es bueno añadir algunos trazos aleatorios en algunas áreas. Elige la pluma 'Leaky' de las variantes. Esta pluma pinta puntos aleatorios alrededor de tu trazo y si la usas con un tamaño pequeño, puede agregar algo de confusión e interés a las zonas más oscuras.





14 Ve rápido Vuelve a la pluma 'Real Variable Width'. Para las áreas que describen contornos y detalles en el primer plano, está bien desarrollar una técnica para dibujar rápido y de forma continua, sin levantar el puntero de la superficie. Esto generará líneas enérgicas, sinuosas, que añaden un sentido de espontáneidad al dibujo.

15 Ambiente Como dependemos de los difuminados y toques de color para construir un ambiente, no es necesario sombrear áreas con la pluma. Sin embargo, elige una de las plumas pequeñas 'Croquil', y con algunas líneas afiladas e incisivas, insinua áreas de contorno y detalles en los edificios más lejanos.





16 Es hora de volver al edificio principal, de modo que selecciona de nuevo la pluma 'Real Variable Width'. En este punto hemos de aclarar un poco los detalles del edificio. Comienza por establecer algunas de las líneas de perspectiva entre las filas de las ventanas. Dibújalas rectas, con trazos cortos y decididos.

Usa el blanco

Además de usar el negro para dibujar cuando empleas las plumas, puede ser sorprendente que el blanco también sea muy útil. Usar blanco con la pluma puede venir muy bien para interrumpir áreas muy oscuras en las que te hayas pasado con el negro. Y esto se aplica especialmente al trabajo en digital. Utilizar el blanco con la pluma también puede ayudar mucho a añadir claridad y espacio en áreas como la rotulación de las señales. Empléalo al final del proceso de coloreado, para no interferir con los demás colores.

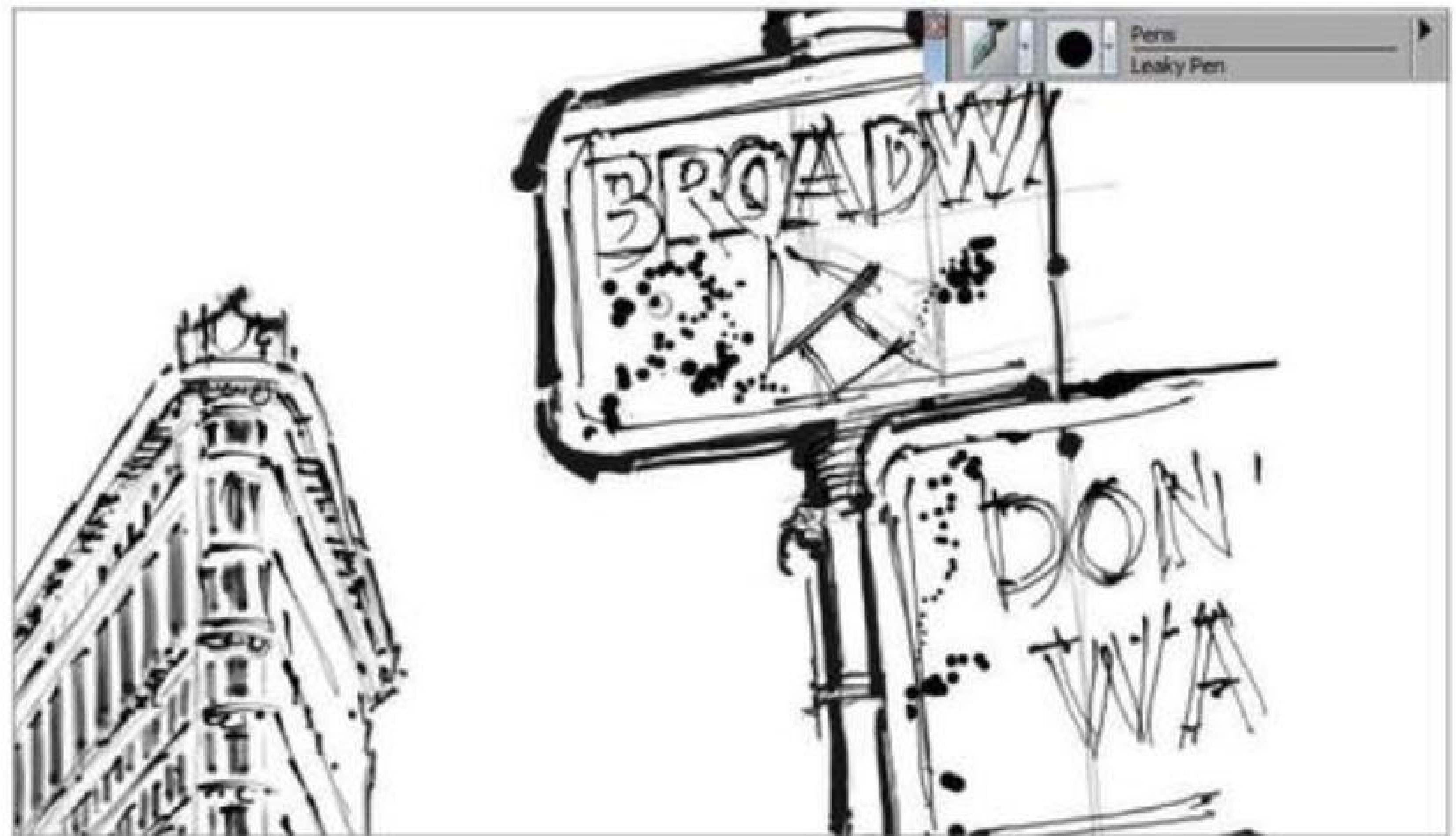




17 Resuelve los detalles Ahora puedes definir las ventanas lejanas, sólo debes añadir algunos trazos firmes aquí y allá y de aunar algunos de los vértices alrededor de cada ventana. También puedes insinuar los pequeños elementos decorativos que hay alrededor de las ventanas empleando muy poca presión para esbozar unos contornos realmente sencillos.

18 ¡Fíjate en esas letras! La rotulación de las señales que hay en primer plano se puede realizar de forma muy sencilla con líneas finas y fluidas. Emplea trazos enérgicos, en lugar de intentar definir cada letra de forma precisa, dando así un aspecto más casual e informal al conjunto.





19 Accidentes afortunados Añade más sombreados, céntrate en las señales al emplear la variante 'Leaky Pen' y agrega algunos detalles de tinta a la superficie de la señal. Aunque esto crea un patrón bastante aleatorio, también genera una sensación informal en estas áreas.

Tinta en más programas

Aunque hemos empleado Corel Painter en este proyecto, encontrarás pinceles en otros programas que puedes utilizar para simular trazos de pluma. En principio, cualquier pincel afilado capaz de utilizar la sensibilidad a la presión se puede usar en un dibujo de pluma y tinta. Photoshop tiene un grupo de pinceles de caligrafía que funcionan muy bien, y también dispone de una variante de tinta áspera. Corel Sketchpad dispone de muchas variantes de pluma que funcionan muy bien y que producen resultados excelentes. Incluso Corel Paint Shop Pro tiene un pincel caligráfico muy efectivo y que se puede usar para crear dibujos a pluma magníficos.



Pincel de Photoshop

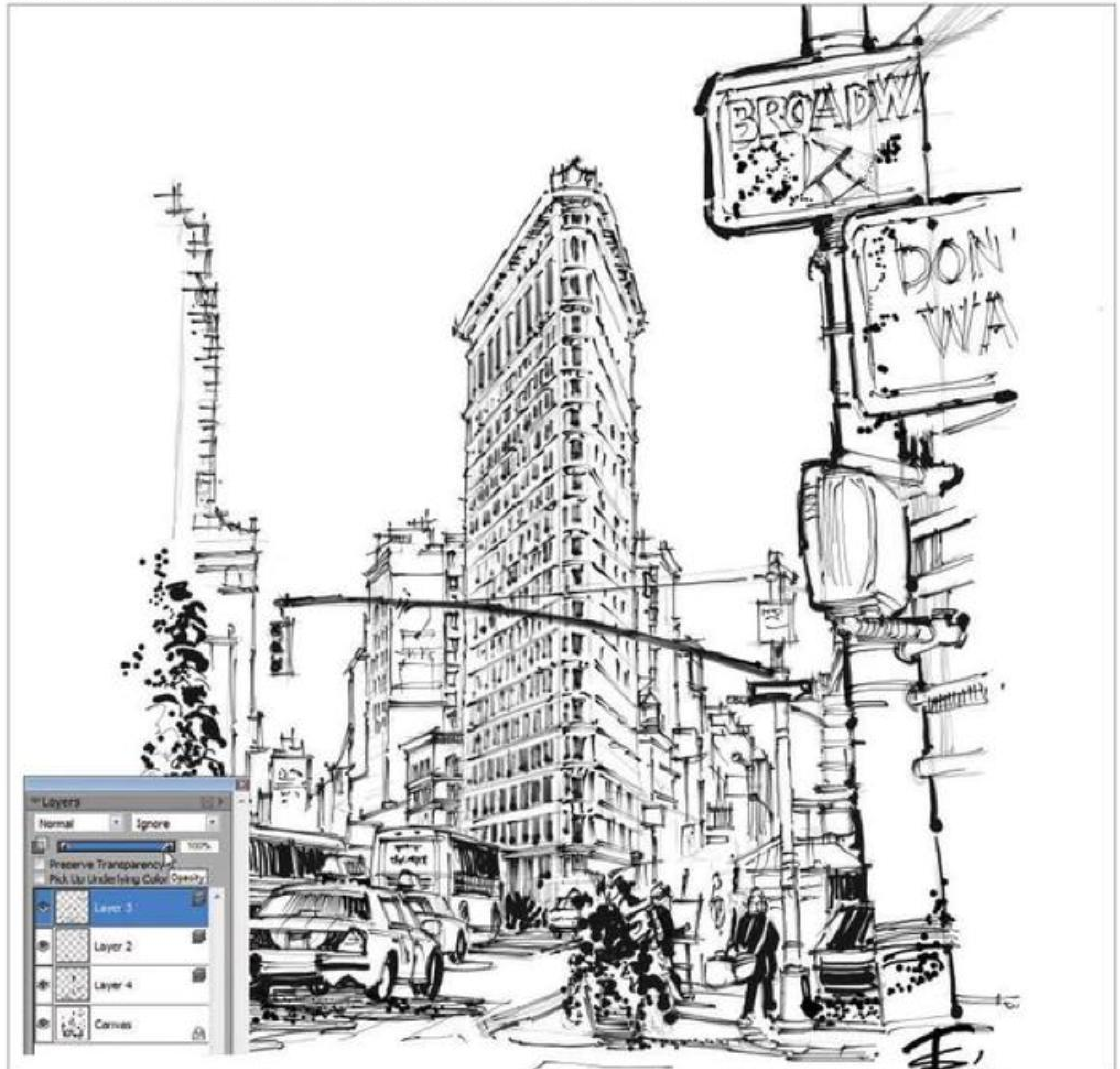


Pincel de PSP



Pincel de Sketchpad

20 Repasa y refina Tómate tu tiempo para repasar el dibujo desde cierta distancia y emplea la variante 'Real Variable Width' para añadir los detalles finales. Si dejas que la capa de lápiz original siga visible, potenciarás el aspecto natural del conjunto, aunque puedes reducir su visibilidad en la paleta de capas, si lo necesitas.



Ilustración

Entre bastidores

Info de artista

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Joe Cummings

Sitio de portfolio **cummingsillustration.com**

País **UK**

Software usado **Painter, Photoshop, Illustrator, SketchBook Pro**

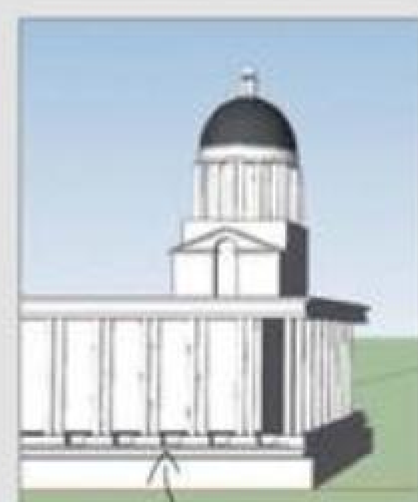
Me gusta descubrir y aprender programas de arte digital, tanto en 2D como en 3D, para ser capaz de encontrar la mejor solución para cada proyecto. Como ilustrador tradicional encuentro que trabajo más deprisa de esta forma.

THE ROYAL BOROUGH OF
GREENWICH
WORLD HERITAGE SITE
2012

Añade efectos con Esoterica

Trabajo en Progreso

Efectos Esoterica de Painter en tus dibujos



Paso 05, Esbozo de SketchUp



Paso 11, Clon de Van Gogh



Paso 17, Deforma en Photoshop



Paso 24, 12 pétalos

Greenwich "esotérico" 2011 **Painter, Illustrator, SketchUp y Photoshop**

"Este tutorial ilustra que los efectos de Painter, cuando se usan adecuadamente, pueden mejorar y acelerar tu proyecto"

Joe Cummings Ilustrador

Nadie puede acusar a Corel Painter de tener pocas herramientas. Dispone de un mayor conjunto de pinceles que cualquier otro programa de dibujo digital. Y también presume de un completo juego de herramientas de edición y filtros, aunque en este apartado tiene una fuerte competencia en el poderoso Photoshop. Aún así, merece la pena dedicar un poco de tiempo a investigar esta parte de Painter, especialmente al extraño conjunto de efectos que caen bajo la denominación Esoterica.

La tentación de centrarse únicamente en crear arte utilizando los excelentes pinceles de Painter es comprensible, pero en ocasiones puedes ahorrar mucho tiempo si hay una alternativa automatizada. Dado que muchos de estos efectos son aleatorios e impredecibles, está el incentivo adicional de encontrar nuevas ideas e inspiración de resultados inesperados.

¿Así que, qué ofrece Esoterica? 'Growth' es una herramienta útil para crear imágenes orgánicas ramificadas, como árboles y plantas. También lo puedes usar para fisuras y rayos. 'Mosaic' no necesita explicación y es realmente efectivo.

'Tessellation' producirá complicadas teselas sin esfuerzo alguno y te puede ayudar durante el diseño de calles pavimentadas o vidrieras. 'Auto Van Gogh' esparcirá los clásicos trazos de Vincent por una selección y 'Pop Art Fill' añadirá una textura moteada para esas veces en que quieres que una imagen se parezca a una vieja impresión de pantalla. Puedes crear papel mármol realista con el efecto 'Marbling' de Esoterica y, si necesitas un laberinto, Painter proporciona una solución con un solo clic.

En este tutorial crearemos un póster estilizado, utilizando tantos efectos de Esoterica como sea posible, para comprender mejor el uso de esta herramienta.

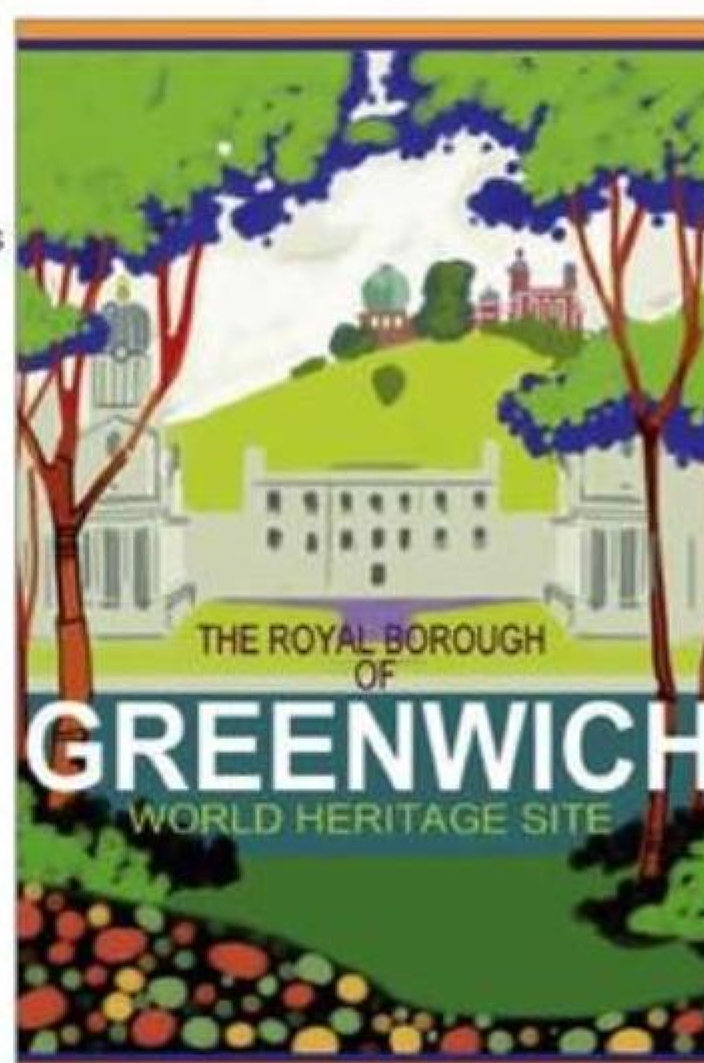


Presentando a Esoterica

Usa los efectos de Painter para acelerar tu trabajo

01 Glorioso Greenwich

El Museo del Transporte de Londres tiene un archivo de viejos pósters. Estos ilustran lugares de interés a los que llega el Metro. Para crear un diseño parecido, he aprovechado mis propios alrededores londinenses de Greenwich. La arquitectura de Christopher Wren, el río y Greenwich Park son una fuente de inspiración ideal para mi propio póster.



02 Llena el lienzo

Creé un nuevo fichero y lo llené con un degradado para ocultar el blanco. Asegúrate de elegir 'Two-point' en la biblioteca de degradados y que el ángulo esté a 90 grados. Elige 'Edit Gradient' del desplegable y selecciona los colores apropiados. Aplícalos con la herramienta de relleno.





03 Fuente de luz

Otra forma de crear un degradado es rellenar el lienzo con un color plano y aplicar una fuente de luz. Del menú 'Effects' elige 'Surface Control> Apply Lighting'. Tienes unas cuantas opciones disponibles, pero yo selecciono el sencillo 'Gradual Diagonal'.



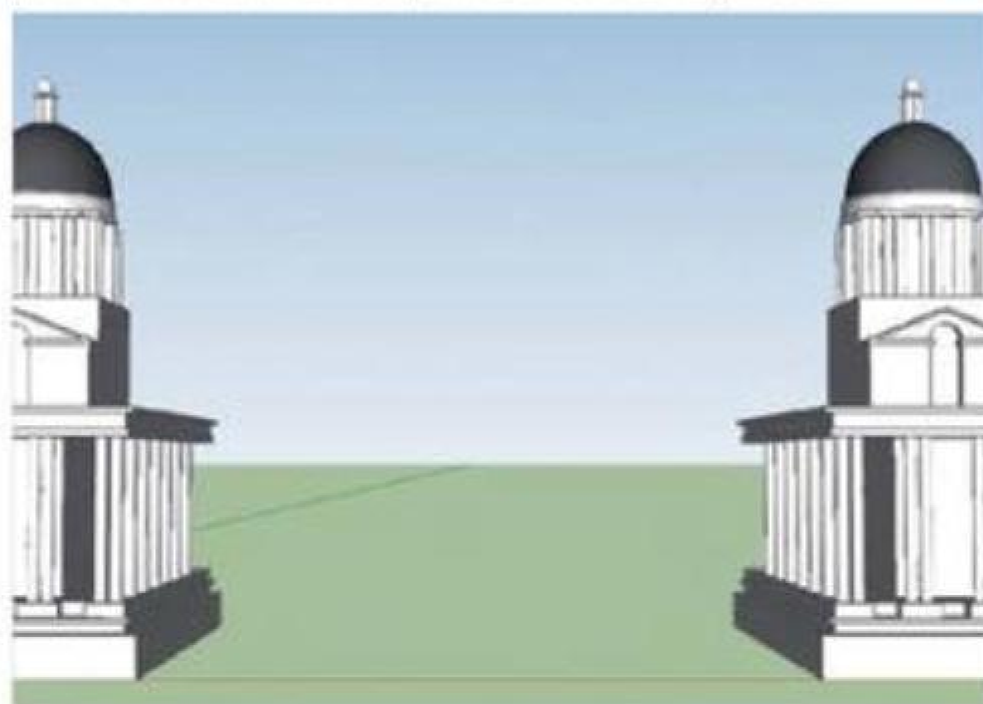
Añade los edificios

Combina diferentes programas en tu trabajo



04 Usa otro software En el fondo de esta ilustración se encuentran el Royal Observatory (en la colina) y la casa de la Reina, que pueden ser dibujados como elevaciones básicas. Puedes hacerlo en Illustrator, como hice aquí, pero también es posible crearlos en el propio Painter.

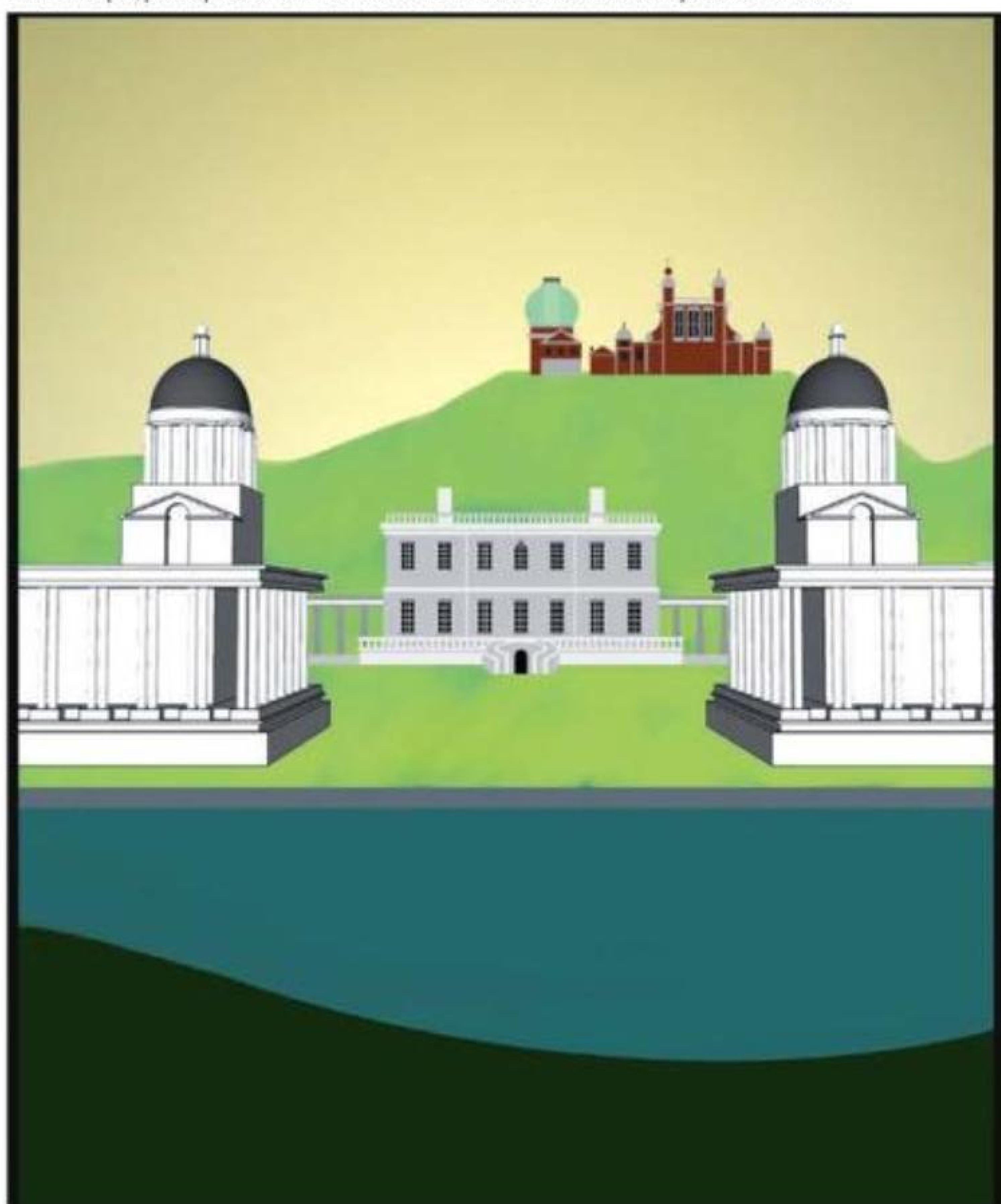
05 Esbozo en SketchUp El edificio del Royal Naval College es más complejo. De nuevo, puedes hacerlo directamente en Painter, pero encuentro que Google SketchUp es un recurso excelente para crear tus edificios 3D. La posibilidad de cambiar el punto de vista es muy valiosa.

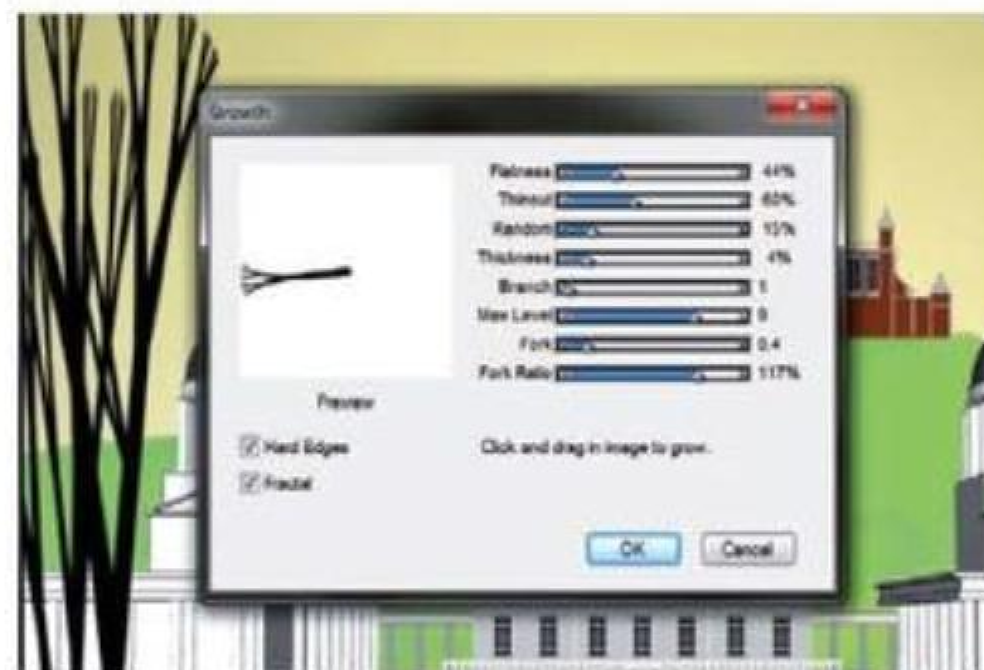




06 Crea la composición Reuní todas las piezas y, usando el esbozo como guía, coloqué los edificios en los lugares apropiados. Es importante prestar atención a la perspectiva, pero esta será una ilustración parcialmente estilizada, con lo que hay algo de libertad.

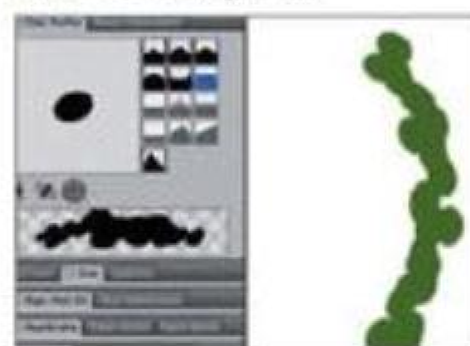
07 Corta y cambia Tenía una idea bastante clara de la composición y los colores desde el principio, pero al final me encontré cortando y cambiando cosas todo el tiempo. Aquí coloqué las colinas de fondo, el Támesis y un camino. Como son tan básicos y estaban cada uno en una capa, pude probar con varios colores hasta encontrar el equilibrio correcto.





08 Creando árboles Mi primera visita a Esoterica fue el efecto 'Growth'. Quería enmarcar la imagen principal con algunos árboles altos y delgados. Recuerda crear primero una capa nueva y elegir un color oscuro. Copia algunas ramas y añádelas sobre otras. Usa 'Free Transform' (Ctrl+Alt+T) para distorsionar los árboles en abedules altos y delgados.

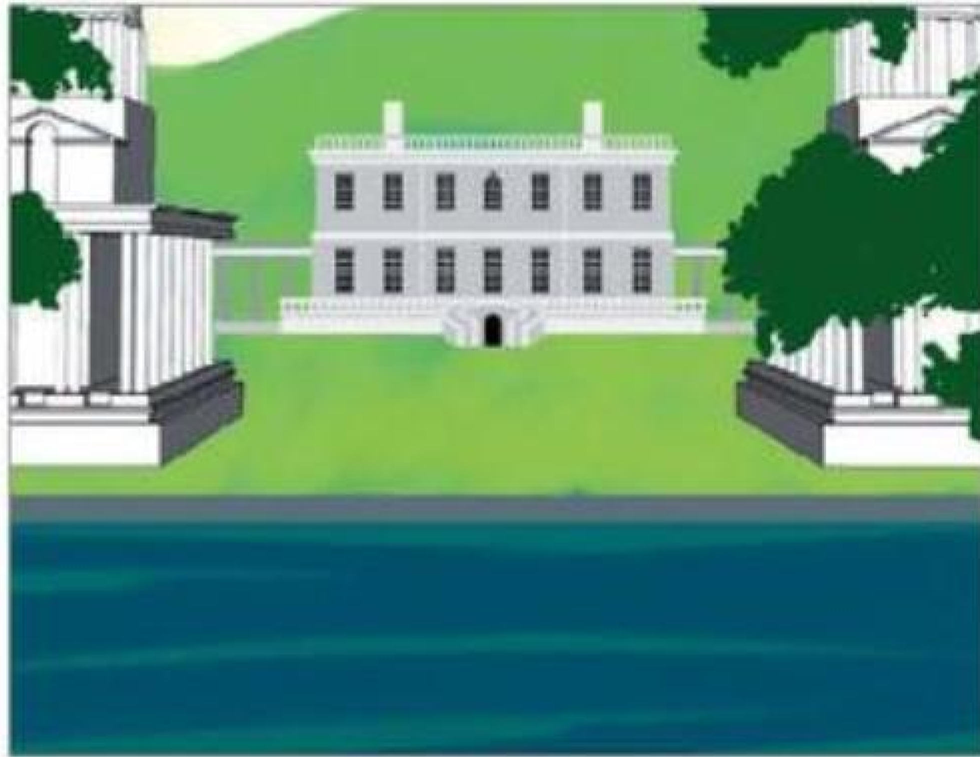
09 Pinceles personales Para las hojas fue suficiente con ajustar un pincel existente. Elegí la variante 'Leaky Pen', abrí los controles de pincel y aplasté la punta un poco. Ajusté el ángulo, fijé 'Expression' a 'Direction', cambié 'Size Expression' a 'Pressure' y elevé el valor de 'Jitter' sólo un poco.



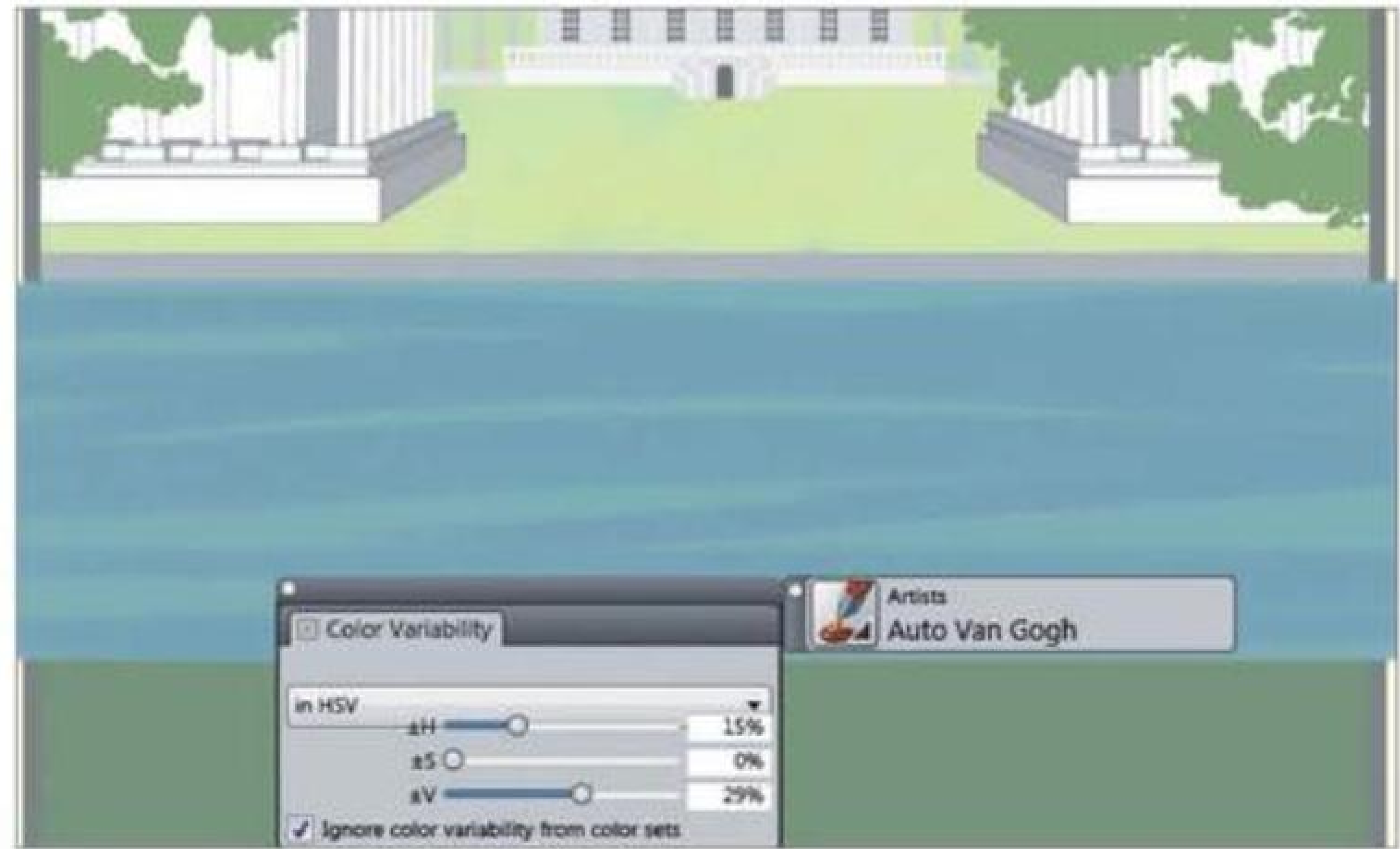


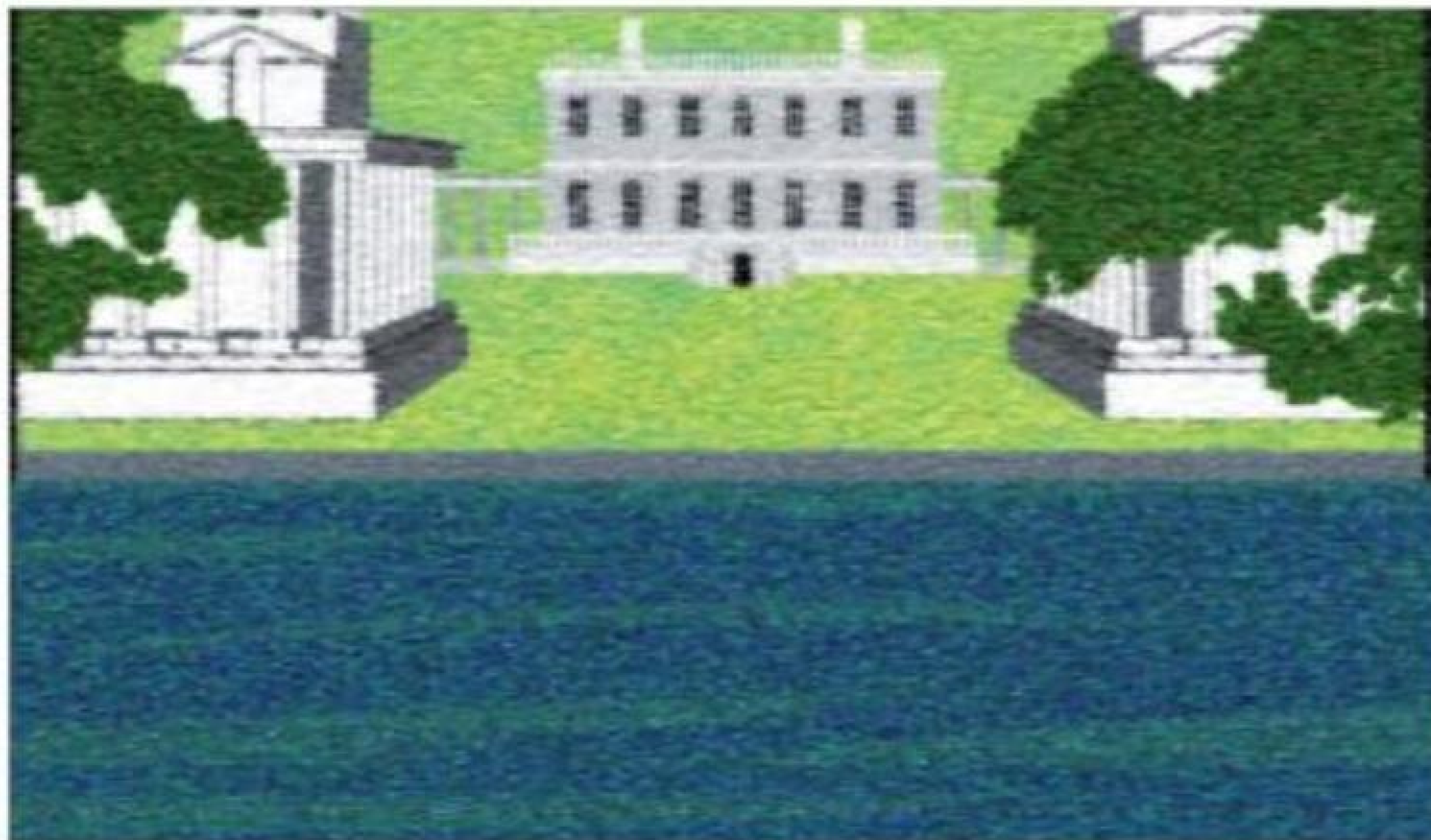
10 Control de hojas Creé una capa encima del todo y detrás de los troncos de los árboles lo que, al pintar las hojas, me permitió elegir cuánto de los troncos debía permanecer visible. Presionando 'Ctrl' pulsé sobre la miniatura de la capa para seleccionar su contenido, y apliqué un degradado naranja brillante. Un color apropiado para este tipo de póster.

11 Clon de Van Gogh A continuación quise aplicar alguna textura a las aguas azules del Támesis. El efecto 'Auto Van Gogh' en Esoterica parecía un buen candidato para ello. Primero añadí algo más de color al río para ayudar en el proceso y luego cree un clon ('File> Quick Clone') para generar el destino para el efecto.



12 Colores variables Con el clon activo, seleccioné la variante 'Auto Van Gogh' de la categoría 'Artists' en el menú de pinceles, incrementé 'Color Variability' en los controles y ajusté el tamaño del pincel. Ve a 'Effects> Esoterica> Auto Van Gogh' para aplicarlo.





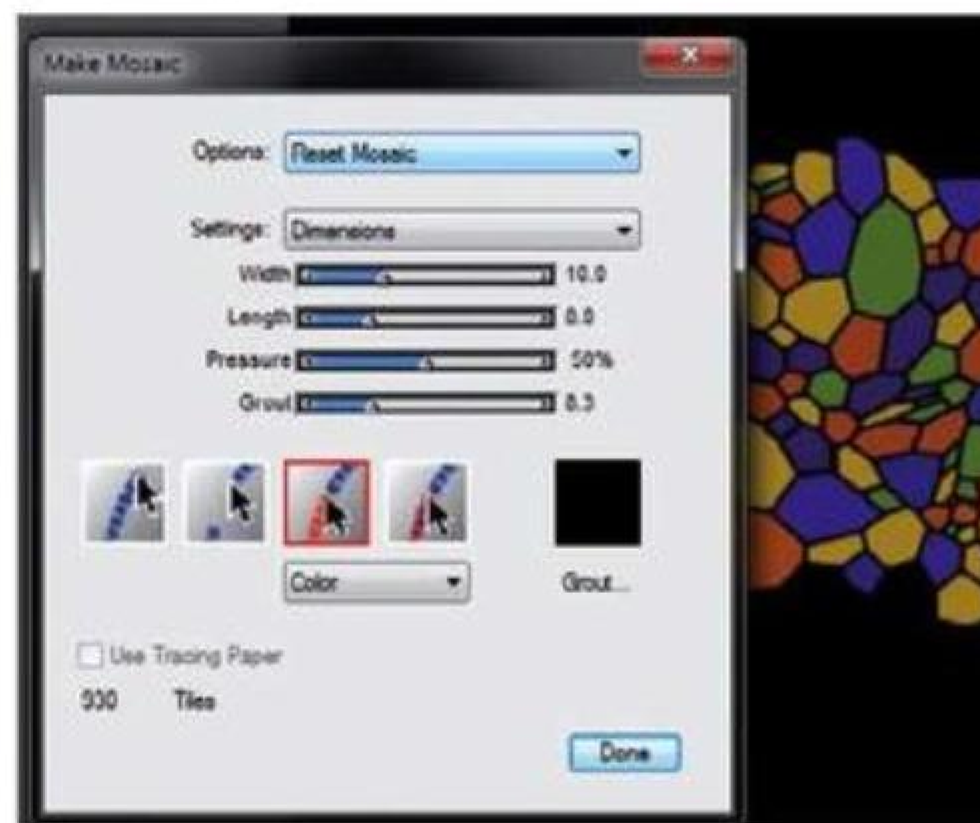
13 Prueba otra vez Puede que tengas que deshacerlo y probar de nuevo para conseguir el resultado que quieres, pero merece la pena experimentar con este efecto, ya que puede producir resultados impresionantes. Yo sólo lo quería en un área de mi dibujo.

14 Clona a un clon Podría haber copiado y pegado la parte del río en mi póster, pero decidí clonar esa porción abriendo la ventana 'Clone Source' y seleccionando en la parte inferior del panel la imagen que justo acababa de guardar. Luego utilicé la variante 'Straight Cloner' para pintar los trazos de Van Gogh en mi original y para controlar mejor el efecto.



15 Juntas Ahora vino la teselación. La empleé para crear el camino decorativo de primer plano. Cree un nuevo fichero, abrí 'Make Mosaic' y elevé 'Grout' hasta 8. Luego abrí 'Make Tessellation' y elegí la entrada 'Add 500 Evenly-Spaced Points' varias veces.





16 Cambio de color Reabrí 'Make Mosaic' para colorear las teselas individuales seleccionando el icono 'Change Color Tile'. Si despliegas el menú 'Color', puedes elegir entre 'Darken', 'Tint' y otras opciones, lo que te permite añadir variaciones mientras mantengas abierto el cuadro de diálogo.



17 Defórmalo en Photoshop Abrí el fichero en Photoshop y coloqué las teselas. Con 'Transformar> Deformar' distorsioné la teselas para adaptarlas a la forma y curvatura del camino. De vuelta en Painter cambié 'Composite Method' a 'Hard Light' y abrí 'Adjust Colors' para conseguir el mejor tono.

Repite el efecto

Muchos de los efectos de Esoterica (y de otros) han de ser aplicados más de una vez. Así que resulta útil saber que el comando 'Ctrl+/' abre el último cuadro de diálogo utilizado. Esto te permitirá trabajar más deprisa.

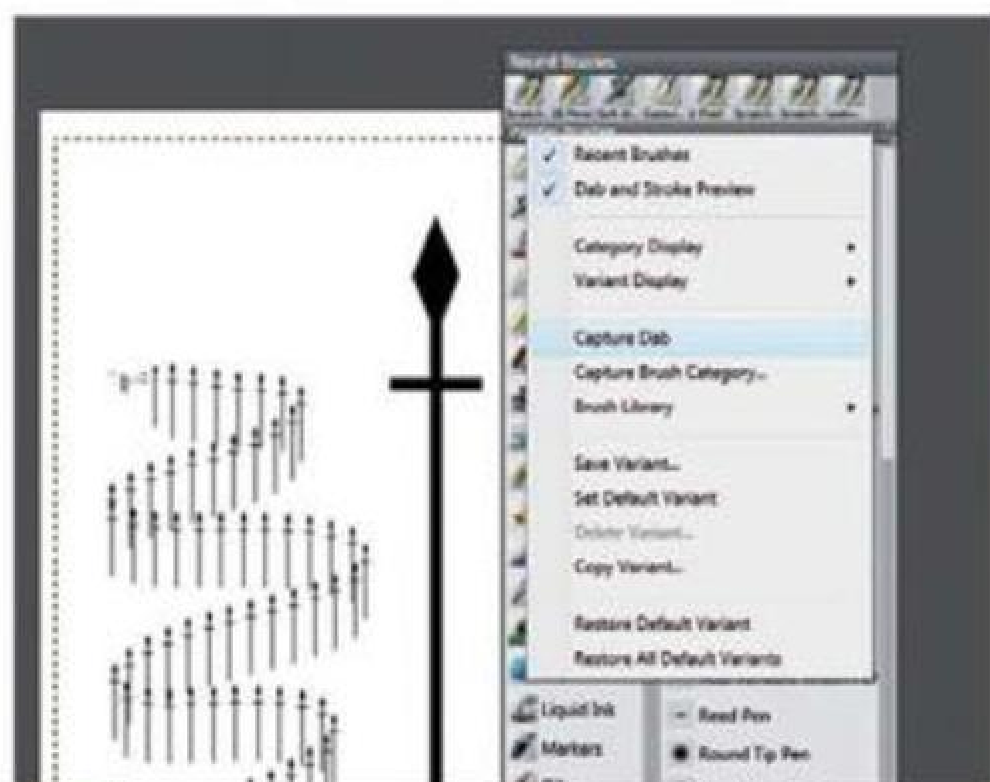


Crea elementos gráficos

Diseña algunas barandillas y pétalos geométricos

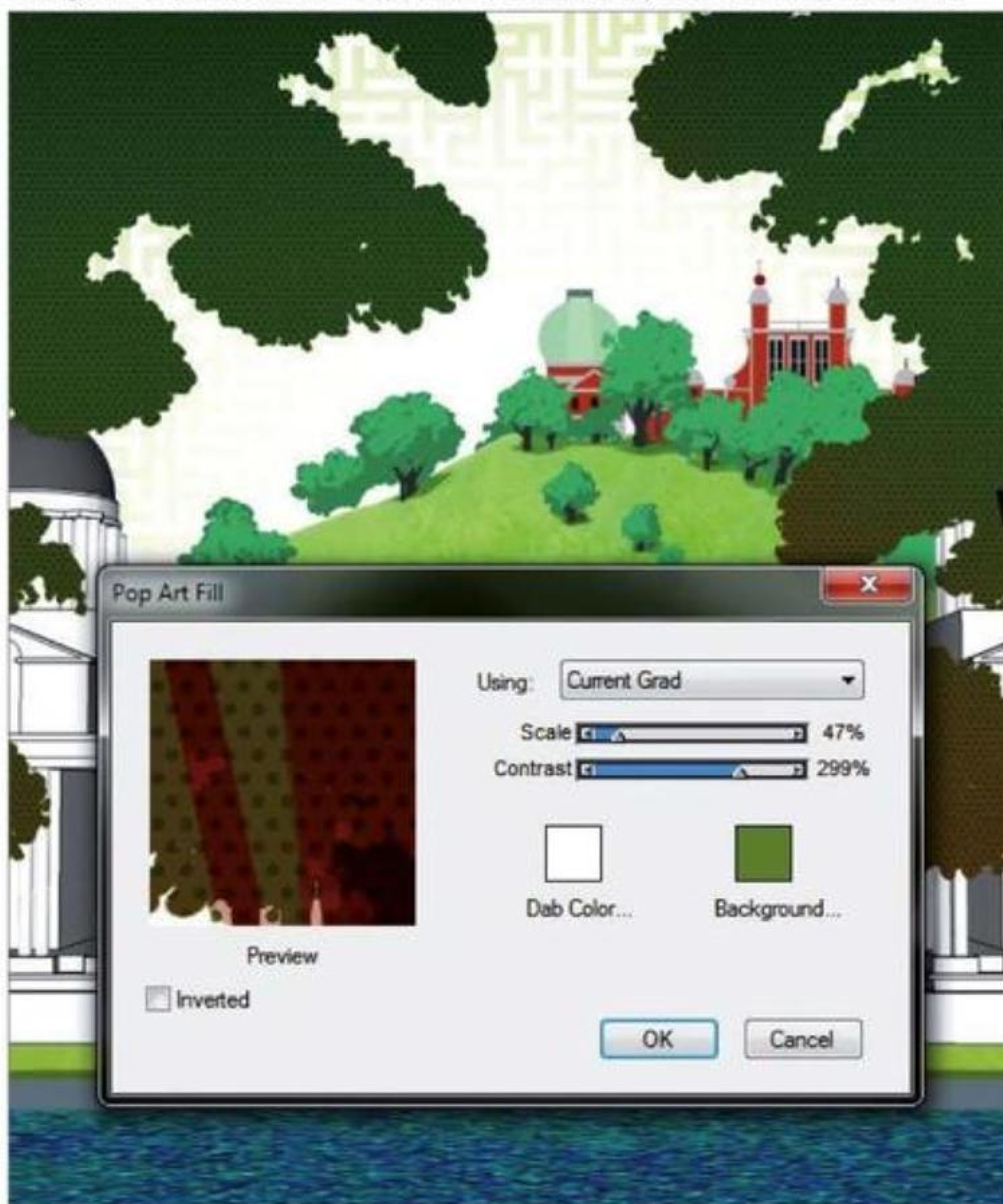


18 Un laberinto No todos los efectos de Esoterica son complicados. Para añadir un patrón al cielo creé un laberinto. Rellena una nueva capa con cualquier color, abre 'Maze', elige un tono y pulsa en 'OK'. Yo cambié el método a 'Overlay', reduje la opacidad y moví la capa debajo de las otras.



20 Una barandilla Los pinceles existentes no se pueden adaptar para crear una barandilla, de modo que esta vez dibujé una propia en un nuevo lienzo. La seleccioné y capturé. Guardé la variante y la renombré.

19 Pop Art Una forma rápida de añadir algo de interés y variación a las formas de los árboles, es superponer un relleno Pop Art. Primero seleccioné todos los árboles con 'Mayús+Ctrl+clic' sobre sus capas. En una capa nueva rellené esta selección con un degradado de negro a transparente. Usando 'Pop Art Fill' aparecen punto y se crea un efecto sombreado.

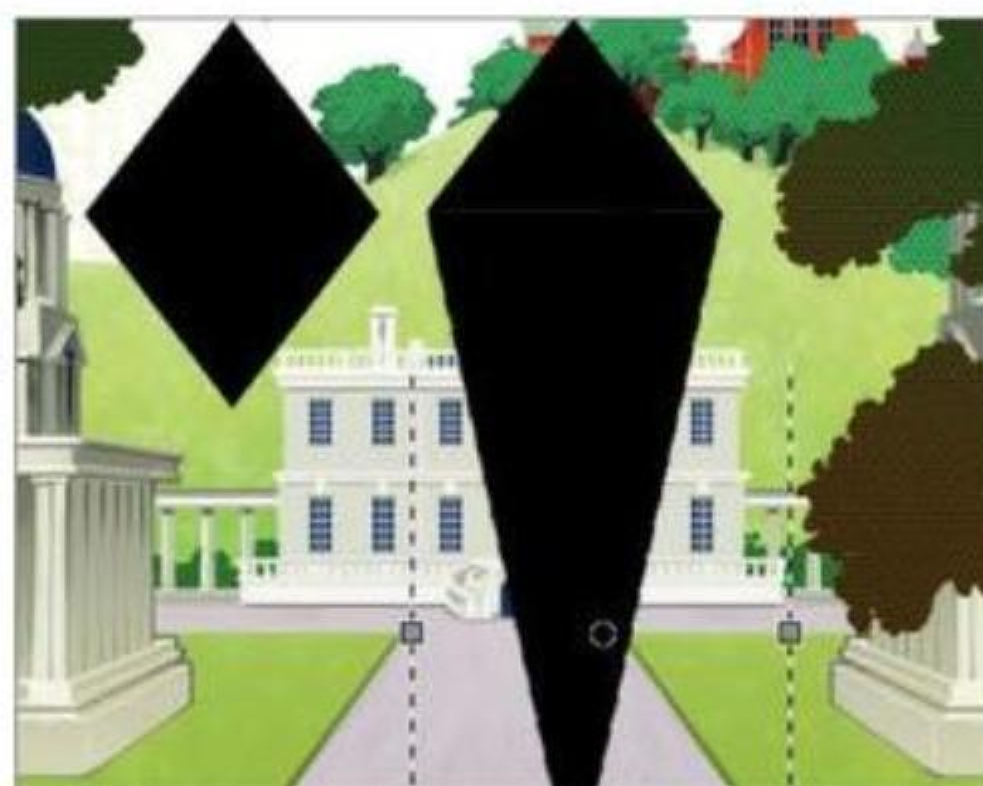




21 Añade detalles Llegó el momento de prestar algo de atención a los edificios. Las imágenes básicas están colocadas, de modo que todo lo que tuve que hacer es pintar por encima y modificarlas. La cúpula necesitó más atención, pero el resto fue muy sencillo.



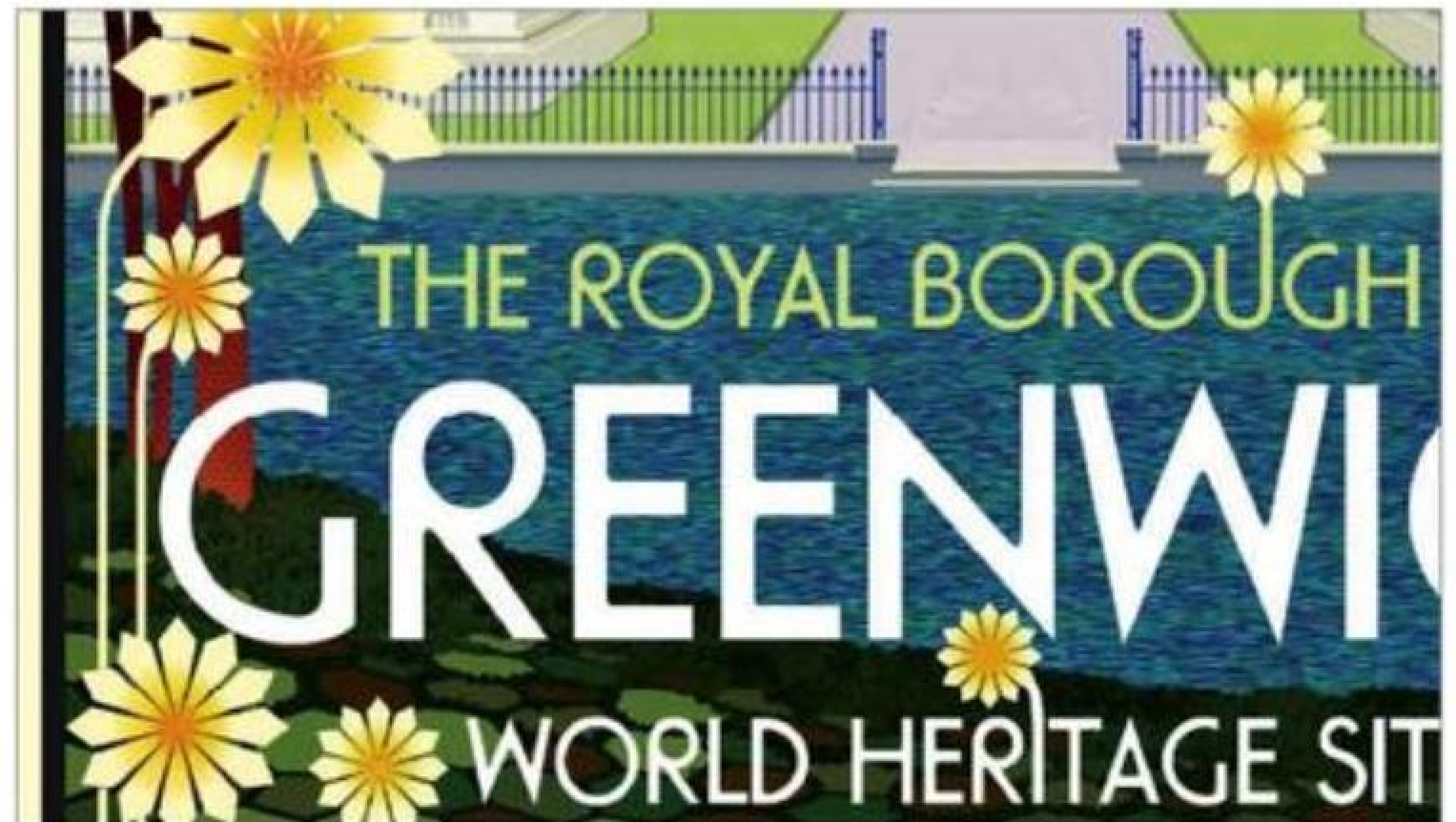
22 Texto esencial El texto es una parte importante del póster y, afortunadamente, la mayoría de ejemplos de esta utilizaban fuentes sencillas en negrita. En este caso me decanté por la Blippo Light. Coloqué a cada línea en una capa y las convertí en capas normales para manejarlas. El texto se alineó al centro con 'Effects> Objects> Align'.



23 El primer pétalo Quise añadir algunas flores estilizadas en la base del poster. Así que creé un cuadrado, lo giré 45 grados, seleccioné la mitad inferior y la arrastré hacia abajo con 'Transform' para crear un pétalo.

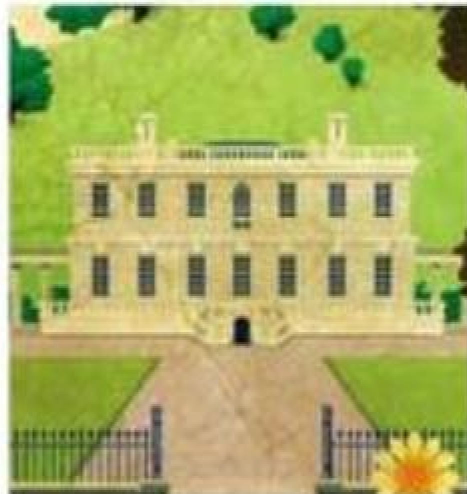
24 12 pétalos Dupliqué el pétalo y pulsé 'Ctrl+Alt+T'. Arrastré el punto de giro hasta la base del pétalo y, pulsando 'Ctrl+Shift', roté el pétalo 30 grados. Lo repetí varias veces y luego fusioné las capas. Dupliqué el cuarto de flor y la volteé con 'Edit> Flip Horizontal'. Un 'Flip Vertical' completó finalmente la flor.





25 Flores listas Coloqué varias copias utilizando 'Layer Adjuster' mientras presionaba 'Alt'. Tras escalarlas, bloqueé la transparencia y aerografié algo de color sobre ellas. Las terminé pintando el tallo y, viendo la oportunidad, estiré algunas de las verticales del texto hasta encontrarse con las flores.

26 Papel antiguo Como muchos sabemos, superponer una imagen sobre una textura de papel es una forma sencilla de crear la apariencia de edad en un dibujo. Y puede ayudar a unificar los elementos. La textura se establece como 'Multiply' y se reduce al 40%.

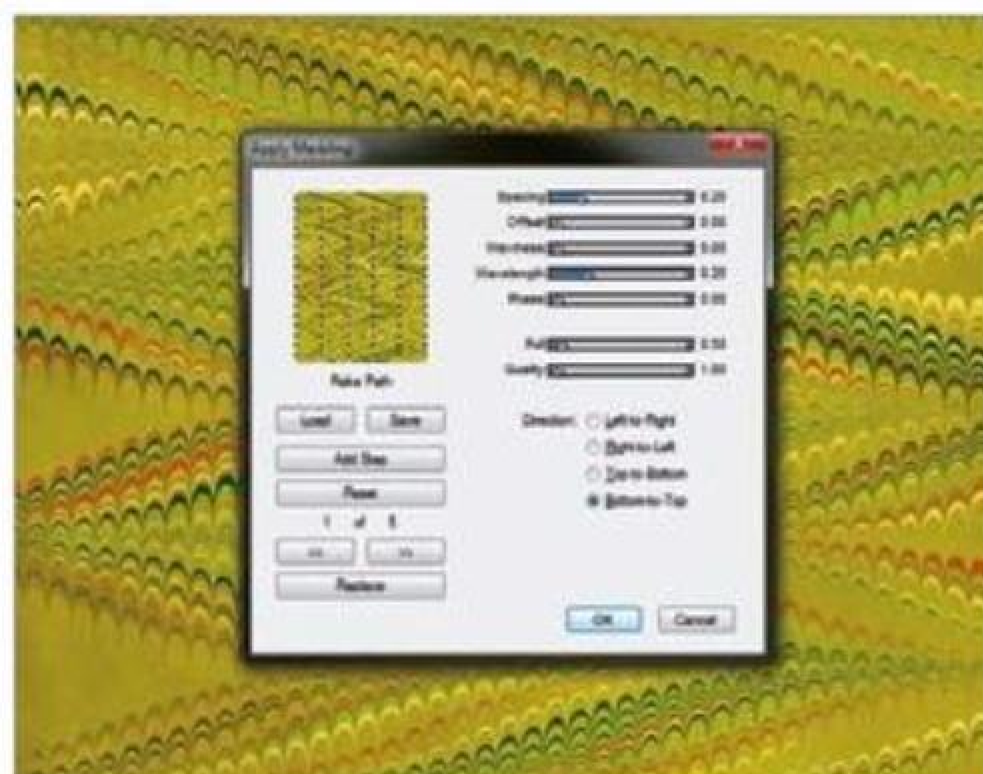


27 Añade gotas Nuestra última visita a Esoterica tiene dos pasos. Quise añadir algo de ese papel mármol anticuado, de modo que rellené una nueva capa con color, abrí 'Blobs' de Esoterica y añadí 60 gotas de un tamaño apropiado. Repetí lo mismo varias veces con diferentes colores (puede ser adictivo, así que cuidado con pasarse).



Deconstruct marbling

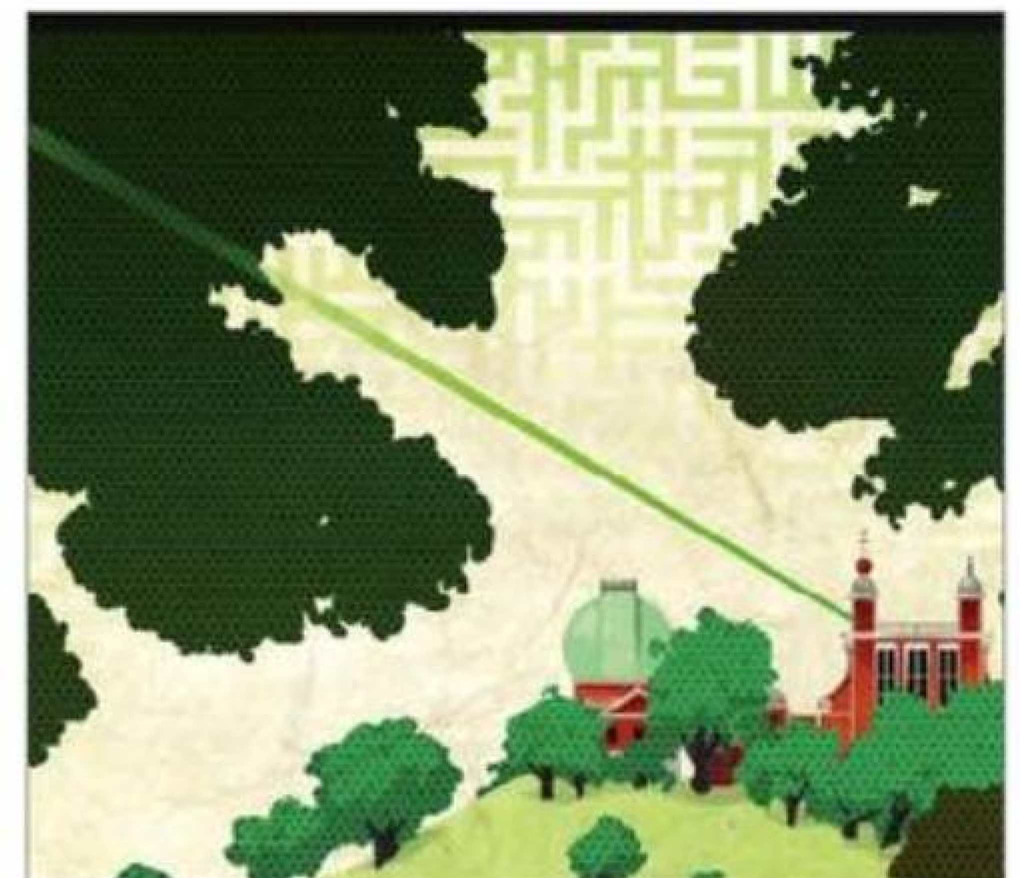
El diálogo Apply Marbling parece complicado con sus montones de reguladores, pero una buena forma de trabajar es desmenuzar uno de los preajustes. Carga uno de ellos y altera cada paso, para ver qué resultados produce en la imagen y así aprenderás deprisa.



28 Mármol sencillo Para completar el proceso abrí 'Apply Marbling'. Este es uno de esos cuadros complicados que querrás cerrar en cuanto lo abras. Pero para nuestro propósito basta con que elijas uno de los preajustes de la biblioteca de Painter. Elegí el impresionante 'Rake Path' y ajusté el resultado como 'Multiply'.

29 Ajusta los colores Con diferentes elementos, cada uno en su propia capa, puedes cambiar los tonos y colores cuando quieras. Seleccioné la capa de mármol y abrí 'Adjust Colors' ('Effects> Tonal Control') experimentando con 'Hue', 'Saturation' y 'Value' hasta que me gustó el resultado.





30 Tratamiento láser Finalmente añadí el omnipresente láser del meridiano de Greenwich. No está activo de día, pero es tan familiar para los residentes y visitantes de Greenwich, que sentí que debía incluirlo.

Crea un efecto de veladura antigua

Noche en la ciudad

2010 **Painter/Google SketchUp**

Este tutorial te quiere enseñar cómo crear un efecto de veladura agrietada, así como efectos de neón

John Malcolm ilustrador Freelance

Entre bastidores

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos

Info de artista



John Malcolm

Sitio de portfolio **www.johnmalcolm1970.co.uk**

Country **UK**

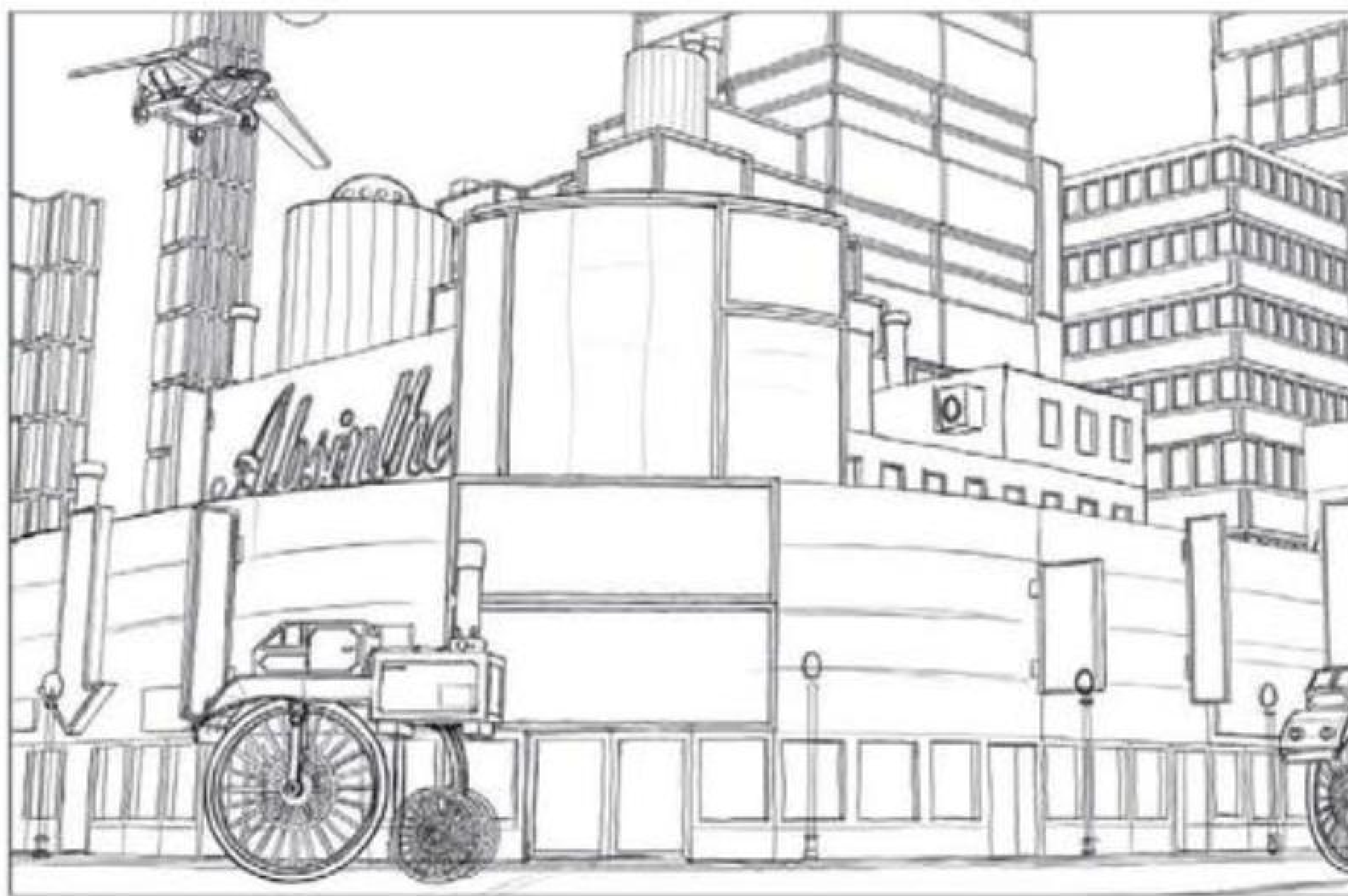
Software usado **Painter 11, Photoshop CS5, ArtRage, Google SketchUp**

Aunque trabaja a tiempo completo para un grupo de periódicos locales en escocia, John ocupa su tiempo libre con arte digital. Comenzó por el retoque fotográfico hace 3 o 4 años, pero ahora le encanta pintar cuadros en Painter 11.

Ficheros disponibles

Pack creativo


R·U·R
O'Malley's Bar



Establece la escena Aquí está el esbozo con el que comencé. Usando el lápiz 'Real 2B' de Painter, dibujé sobre mi fichero renderizado de SketchUp. Elegí 'Artist's Canvas' como la textura de papel inicial.

Hazlo más cálido En una nueva capa ubicada entre dos copias del esbozo original, he tintado el lienzo con marrones cálidos para librarme un poco del papel blanco.



Cuando recibí un encargo con las palabras 'steampunk' y 'Blade Runner' quedé encantado. Soy un gran fan de las películas de ciencia ficción clásicas y me gusta el género del steampunk. Al principio postergué el efecto de veladura antigua, porque sabías que era algo que habría que dejar hasta que terminara con la fase de ilustración.

Como la imagen involucraba una escena de ciudad, con mucha arquitectura geométrica y objetos artificiales, decidí utilizar SketchUp, la aplicación 3D gratuita de Google, para comenzar a esbozar mis ideas. SletchUp es muy popular y muy sencillo de entender. Resulta ideal como ayuda para la ilustración. Estudié dibujo técnico en perspectiva en el instituto, pero de eso hace mucho, y prefiero hacer las cosas lo más sencillas posible. Descarga SketchUp en **sketchup.google.com** junto con toda la ayuda o tutoriales que necesites.

Mientras construía la escena básica, se me ocurrieron la mayor parte de las ideas que acabaron en la ilustración final. La mayoría estaban más allá de mis habilidades 3D, pero las apunté para después. Los letreros de neón en diferentes idiomas, vehículos de aspecto híbrido, a medio camino entre un biciclo y una máquina de vapor, barcos aéreos, un ornitóptero con aspecto de grulla de origamo, un mayordomo robot, así como algunos guiños a la película *Blade Runner* y otras referencias ocultas. Siempre me gusta dejar algunas cuestiones para el observador. ¿Es una ciudad europea o asiática? ¿Está en un universo alternativo? ¿Qué es un ornitóptero? ¿Es coincidencia de que el letrero de la absenta se parezca a la tipografía de Coca Cola? Con un rendering terminado de mi escena 3D, estaba en condiciones de comenzar a ilustrar y de pasar esas ideas de mi bloc de notas a Painter. Creé un nuevo documento en Painter con el tamaño necesario, 470mm x 310mm a 300dpi. Importé los resultados de mi trabajo de SketchUp y creé una nueva capa por encima de ellos. Elegí mi variante favorita de lápiz de Painter, el 'Real 2B'. Mientras repasaba los contornos iba añadiendo detalles adicionales. También estaba muy relajado y no me preocupaba mucho el seguir mis propias guías al pie de la letra. Cuando terminé, me deshice de la referencia visual, dupliqué la capa del esbozo y añadí una capa vacía entre ellas.

Decidí utilizar principalmente los pinceles de óleo artísticos para este proyecto y, conforme utilizaba cada uno de ellos, lo añadía a una nueva paleta personalizada. Primero elegí el 'Grainy Dry' y comencé a tintar el lienzo con colores marrones cálidos, aunque oscuros. Así me deshice de las áreas blancas lo antes posible. Quería que todo fuera bastante oscuro, como para sugerir que era tarde. Varié los colores de forma aleatoria conforme avanzaba, con algún toque de nubes de lluvia o algo de niebla steampunk malvada.

Con todo el blanco eliminado del lienzo, elegí 'Artists Oils> Wet brush'. Usé pinceles de aspecto delgado, ya que no quería relieves de Impasto en el lienzo en este momento. Delineé aproximadamente las áreas oscuras de los edificios, diferenciándolos con varios colores. Todo tenía aspecto de un desastre cubierto de barro, pero en este punto estaba creando las bases. Como la escena se sitúa en una tarde lluviosa y nublada, le di el mínimo de luz ambiental, para poder definir mejor los contornos.



Formas básicas Un revoltijo bastante feo y confuso. Pero en este punto así es como debe ser.

Añade textura a tus superficies

La función Apply Surface Texture de Painter lo hace sencillo

Antes



Lo primero que debes hacer, antes de usar Apply Surface Texture, es abrir la biblioteca de papeles en 'Window> Library Palettes> Papers'. En ella hay algunas texturas estupendas, pero las que me interesan están en el CD de Painter o en el sitio de Corel (**tinyurl.com/PainterExtras**). Concretamente se llaman 'Crack Textures.papers'. Así que añadí estos papeles a los que ya había en mi biblioteca y elegí uno en particular, llamado 'Antique'. Es un poco más sutil que los demás. Ahora, todo lo que necesitas es ejecutar el comando 'Effects> Surface Control> Apply Surface Texture' y jugar con los controles que aparecen en el cuadro, hasta que consigas un resultado que te guste lo suficiente.

Después





Luz con profundidad Cuando pinté los colores de fondo de las grandes pantallas, evité el blanco puro. Empleé el pincel 'Impasto Oil' para permitir que se creara un poco de relieve.

Ahora pasé a las mezclas, alternando entre el fiel Just Add Water y el pincel mezclado de la categoría 'Artist's Oils'. Con este último has de tener un toque muy ligero, ya que aplica color en cuanto aprietas lo más mínimo. En el cielo realicé mezclas en pequeños movimientos circulares. Normalmente sólo suelo mantener una o dos capas por encima del lienzo. Cuando me gusta algo, lo fusiono con el lienzo y creo una nueva capa de trabajo. Al trabajar con imágenes de este tamaño, he visto que utilizar demasiadas capas pueden causar problemas de rendimiento.

Con el pincel 'Wet Oil' comencé a rematar los edificios, añadiendo detalles y mezclando sobre la marcha. En todo momento tuve presente que la escena carece de luz solar, y que tiene un cielo oscuro, nublado y, posiblemente, algo de luz de luna. Todo este tiempo he tenido cuidado de mantener una copia de mi esbozo original a lápiz por encima de las capas de pintura. Esto me ayuda a comprobar que todo va bien. Comencé a oscurecer algunas de las sombras de la pintura, profundizando algunas de las sombras y haciendo que la calle y el pavimento fueran realmente oscuros. Hice esto para poder añadir los reflejos de lluvia posteriormente.

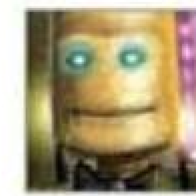
Algo destacable es que, aunque me concentré en utilizar la categoría de pinceles 'Artist's Oils', no me limité a ellos únicamente. En ocasiones, una buena forma de oscurecer sombras o perfeccionar formas es usar un pincel de lápiz, realizar algunos trazos paralelos y luego usar algo de mezcla y difuminado.

Finalmente añadí algo de Impasto al lienzo con ayuda del pincel de 'óleo Impasto' y rellené las grandes pantallas centrales. No usé blanco, pero varios colores cercanos, variándolos en cada pantalla. No los sombreé, ya que preví que serían autoiluminados.

Usé el mismo pincel para pintar las numerosas ventanas de la escena, de nuevo variando los colores sobre la marcha. La herramienta de lazo poligonal te puede ayudar aquí y te ahorrará algo de tiempo. No elegía una ventana cada vez, sino filas o



Sólo añade neón Oscurecí las áreas que hay en las inmediaciones del neón y las mezclé con cuidado con Just Add Water. Esto ayuda a resaltar los signos un poco y también ayudará cuando añadamos el brillo.



Pinta con texturas

Hay más de una forma de crear un efecto de textura en Painter



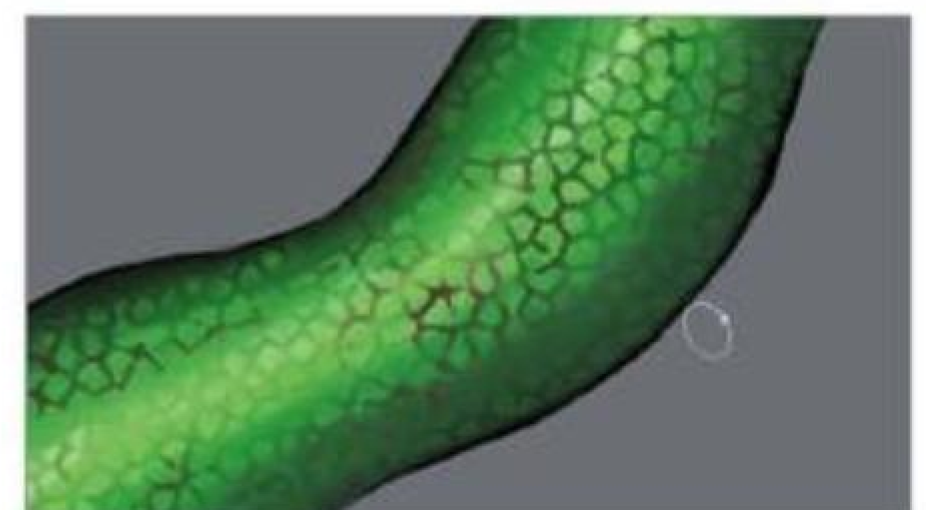
01 Fuentes de luz y texturas Es posible iluminar tu textura desde más de un ángulo, con cualquier color de luz para crear efectos interesantes.



02 Tiza y granulado Las categorías de pinceles de Painter como 'Chalk', 'Charcoal', 'Conte' y los pasteles, interaccionan muy bien con los papeles.



03 Múltiples texturas Varía no sólo los pinceles, sino también el papel y el color, y podrás crear efectos intrincados y complejos con facilidad.



04 Invierte texturas Al pulsar en 'Invert Paper' en la paleta de papeles, puedes pintar las partes interiores oscuras. Ideal para texturas de piel.





Reflejos de lluvia Difuminar las áreas reflejadas con 'Just Add Water' las rompe muy bien y les da un aspecto mojado. Usa una selección para limitar el efecto a los lugares correctos.



La luz fantástica Aquí es donde el neón cobra vida. El pincel 'Glow' de la cayegoría 'FX' fue creado exactamente para este tipo de propósito. Casi es demasiado fácil.

Haz tu textura

Puedes convertir casi cualquier cosa en tu textura de papel. Ábrelo, ve a 'Effects> Tonal Control> Adjust Color' y reduce la saturación a 0%. Crea una selección, pulsa en el menú desplegable de la paleta de papeles y elige 'Capture Paper'. Así de fácil.



columnas enteras y luego presionaba 'Alt', para eliminar las zonas intermedias. Puedes guardar estas selecciones para utlizarlas más adelante.

Luego comencé con la primera fase de los letreros de neón, pintándolos con el pincel de Impasto. Este pincel puede ser complicado a veces para trazar esquinas, cuando lo usas en tamaños pequeños. Así que las rematé con mi querido lápiz 'Real 2B'.

Aunque pinté el neón con un picel de Impasto, los letreros y personajes todavía parecían algo planos. Así que oscurecí la pared o los letreros que había detrás de ellos y difuminé las áreas oscuras. Esto ayudó a destacar un poco el neón y ayudará cuando llegue el momento de producir el efecto de brillo.

En este punto me lo pasé bien creando pósters para las grandes pantallas. Los dibujé y pinté en un documento aparte, antes de copiar y pegarlos en la escena. Tuve la oportunidad de referirme a la película *Blade Runner* y al autor del libro en que se basa.

Cuando llegó el momento de sacar el pincel 'Glow' para el neón, tuve que utilizar el método de múltiples capas. Con el pincel 'Glow' a un tamaño muy pequeño y con el color del neón, trabajé en los letreros directamente sobre el lienzo. Luego, en una capa vacía justo encima del lienzo, y utilizando el mismo color, pero con un pincel más grande, repasé el neón de nuevo. Esto permite que se difumine mucho más el color del fluorescente. También aproveché la oportunidad para emplear esta herramienta, para pintar algo de luz reflejada en las superficies cercanas.

Lo fusioné todo en el lienzo y después seleccioné pequeñas secciones del edificio, las copie y pegué en una nueva capa y las voltee, posicionándolas sobre la calle. Borré todas las partes que no quedaban bien, fusioné estas capas reflejadas y reduje la opacidad de la capa de reflejos al 50%. Tras hacer una selección de la calle y el pavimento, me puse a trabajar con 'Just Add Water'. Básicamente utilicé movimientos horizontales y varié el tamaño del pincel y la presión hasta que todo tenía el aspecto adecuado.

A continuación me concentré en las personas. Añadí una pareja paseando, protegidos de la lluvia por su robot-mayordomo. Las figuras más pequeñas al otro lado de la calle son sencillas siluetas, debido a la brillante luz que emana de las ventanas de la tienda y el bar. Sugerí gotas de lluvia dibujando líneas diagonales, pero reduje la opacidad de esta capa, porque me di cuenta de que las reflexiones en los charcos ya eran suficiente.

Finalmene llegó el momento de aplicar el efecto de veladura antigua. Esto requiere algunos papeles que no están instalados de serie. Puedes encontrarlos en el CD de Painter o en **tinyurl.com/PainterExtras**. Elije el fichero 'Paper Textures'. Encontré que la forma más sencilla de añadir papeles a mi biblioteca de papeles es con el menú desplegable de la paleta de papeles y eligiendo 'Paper Mover'. Ahora podía navegar por la biblioteca de 'Crack Textures' y tansferir aquellos que parecían más interesantes.

Al aplicar la textura me di cuenta de que es cuestión de probar. No siempre es posible saber cómo va a quedar algo con la pequeña previsualización. Pero basta con deshacer el resultado con 'Ctrl+Z'. También es buena idea copiar y pegar el lienzo antes de aplicar la textura, porque así tienes acceso a toda una serie de opciones, y puedes controlar la opacidad, o enmascarar aquellas partes de la imagen en las que no quieres incluir el efecto. Finalmente, me gustaría disculparme, porque el contenido de los letreros en japonés es completamente inventado, y no significa nada.





Céntrate en el primer plano Las figuras de primer plano forman un buen grupo. El paraguas transparente no tapa demasiado, y se consiguió fácilmente con varias capas y cambiando la opacidad de las mismas.

Guía de trucos

Crea texturas de roca

Simon Dominic es un conocido ilustrador digital, y en esta página comparte algunos de sus mejores trucos útiles con nosotros sobre cómo dibujar rocas y hacer que resulten, al mismo tiempo, realistas e interesantes.



Las rocas pesan Asegúrate de que sus superficies corresponden con tu fuente de luz. Esto le da a las rocas aspecto sólido. Prueba rocas sencillas, angulares, antes de ir a otras más complejas o redondeadas.



Luz reflejada Las áreas de la roca que no están iluminadas directamente por el sol, pueden estar iluminadas por luz reflejada del entorno. El exagerar este tipo de luces, a veces, puede darte muy buenos resultados.



Consistencia Dale a tus rocas algunas características consistentes, de modo que parezcan pertenecer a parte de un paisaje geológico más grande, en lugar de repartirlas solamente al azar por la pintura o el dibujo.



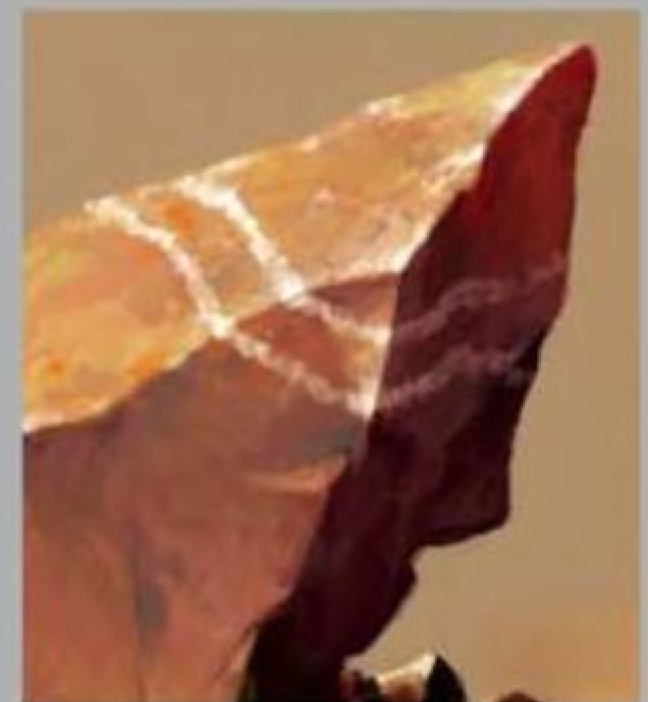
¡Exagera! No temas exagerar los contornos de las rocas y variar tus colores, especialmente cuando trabajas con referencias. ¡Las rocas nunca deben ser aburridas!

Bordes Si tu roca tiene bordes afilados, enfatízalos. Añade brillos adicionales en las caras orientadas hacia tu fuente de luz y sombras las caras opuestas.

Detalles de la superficie La mayoría de rocas tienen una superficie basta, cubierta de imperfecciones, fisuras, etc. Aunque hagas que estos efectos sean sutiles, procura no olvidarlos.



Desgaste Las rocas están a la intemperie. Aquí he pintado surcos profundos y bordes redondeados, típicos de una roca del desierto. Piensa en cómo la lluvia puede afectar a tus rocas. O el hielo del invierno, o el embate de las constantes olas del océano.



Vetas minerales Para añadir interés, podrías agregar vetas de minerales, metales preciosos o incluso otros tipos de roca. Asegúrate de que siguen los contornos de tu roca, o parecerán 'pegados'. Puede que debas añadir un pequeño brillo donde el sol incide en los minerales.



Vegetación Con frecuencia, las rocas están cubiertas de vegetación, especialmente en zonas húmedas como bosques, orillas de ríos, pantanos o en la costa. Aquí he añadido musgo a las piedras que están en un charco estancado. Los líquenes también quedan muy bien en las superficies de las rocas, sobre todo cuando se trata de estatuas.

ArtRage

88





Trabaja rápida e intuitivamente con este simulador de pintura





95

96

“ArtRage es el elemento perfecto para reconectar al artista con el lienzo”

Utiliza ArtRage 3

Simon Dominic se pone manos a la obra con ArtRage 3 Studio Pro, y echamos un vistazo a su historia



Ambient Design Ltd. es la compañía neocelandesa que está detrás de ArtRage. Aún es relativamente pequeña e informal con respecto a cómo se anuncia su empresa (de hecho, el miembro más destacado de su web es el gato de la empresa, Tycho). Dan la sensación de ser una empresa casera, que no cuadra muy bien con la imagen que se tiene de las grandes del sector, como Adobe y Corel.

Los usuarios de ArtRage disponen de una galería y un foro en el sitio web de la compañía, así como de un contacto regular con el equipo de desarrollo, lo que ha ido formando una comunidad informal y muy activa. Quizá sea este el motivo por el que los usuario de ArtRage estén tan unidos al producto y sean acérrimos defensores del mismo. Desde el principio, ArtRage se diseñó como un programa de simulación de pintura, como nos explica el director creativo, Matt Fox-Wilson: "La meta de ArtRage es la de eliminar los intermediarios digitales y reconectar al artista con el lienzo. No queremos que los



Funciones esenciales

Crea patrones y detalles rápidamente

Stickers El extraño mundo de los Stickers

A primera vista, los Stickers parecen ser intrascendentes, pero si los miras más de cerca verás una herramienta con verdadero potencial, además de ser muy divertida de usar. Un conjunto de ajustes que al principio asustan un poco, te permite crear múltiples formas y texturas en tu lienzo, de mil maneras diferentes y simular casi lo que quieras.

PERFIL DEL ARTISTA



Simon Dominic

Sitio: www.painterly.co.uk País: Reino Unido

Software: ArtRage 3 Studio Pro, Painter y Photoshop

Soy ilustrador profesional, y en este artículo echo un vistazo a las funciones de ArtRage 3, que usé para crear 'The Gyre'.

PERFIL DEL ARTISTA



Cuson Lo

Sitio: http://cuson.deviantart.com
País: Hong Kong
Trabajo: Illustrador

¿Qué medios y software sueles usar normalmente?
Lápiz, rotuladores, acrílico, Photoshop CS4, ArtRage 2.5 y Painter Classic.

¿Cuánto tiempo llevas utilizando ArtRage?
Comencé a usar ArtRage desde hace un año.

¿Con qué versión de ArtRage te iniciaste?
Con ArtRage 2.5.

¿Qué crees que ArtRage hace mejor que cualquier otro programa de dibujo?
Es amigable y tiene una interfaz sencilla. Las pinceladas son muy similares a las de verdad.



Chica elegante, 2009, Cuson Lo, ArtRage 2.5.
"Sólo es un dibujo sencillo, sin complicaciones, de una chica elegante, que hice en un solo día."

> La aparición del Tablet PC hizo que fuera viable la creación de un producto de simulación de pintura

➡ usuarios vuelvan a aprender a pintar. Todos sabemos cómo usar un pincel, ¿por qué deberíamos aprender cómo un ordenador quiere utilizar un pincel? Así que intentamos que todo fuera lo más natural posible y que cualquiera pudiera comenzar a pintar desde el principio."

Esta es la característica que todos los que usan ArtRage mencionan cuando hablan del programa. "Me encanta lo directo que es el programa. Los óleos son fantásticos." dice el artista Jon Hodgson. El animador Julian Fumagalli añade: "Es muy sencillo comenzar a dibujar. Es muy intuitivo y uno de los pocos programas con una interfaz amigable."

La primera versión de ArtRage, un programa gratuito para Windows, se anunció en agosto de 2003. Existía un motivo muy específico por el que

Cthulu Dadi, 2009
Nora Mojas, ArtRage 2.
"Un retrato de mi novio, al estilo Lovecraft"



Ambient Design Ltd. comenzó a desarrollar el programa, como nos comenta Matt Fox-Wilson: "Antes de constituir Ambient Design habíamos empleado algún tiempo trabajando con diferentes programas de retoque y software 3D, incluyendo filtros de Photoshop. El software 3D nos condujo a experimentar con distintas formas de utilizar modelos de renderizado rápido, para simular la apariencia de la pintura en una superficie. Y eso nos llevó a utilizar técnicas 3D para ver cómo se mezclaría la pintura cuando la mueves con un pincel. Esa fue la parte técnica. El verdadero catalizador para convertir este concepto técnico en un producto terminado fue la aparición del Tablet PC. De pronto teníamos disponible un verdadero lienzo digital completo, con su propio pincel digital."

Historia de ArtRage

Así es como ArtRage y Ambient Design Ltd. han ido evolucionando con los años

Agosto 2003
Ambient Design Ltd. anuncia la creación de un programa gratuito de Windows, ArtRage.

Diciembre 2003
La primera versión de ArtRage entra en fase beta cerrada.

Marzo 2004
ArtRage 1.0 se presenta como programa de simulación de pintura gratis para Windows.

Marzo 2004
ArtRage 1.0 se descarga más de 10.000 veces en dos semanas.

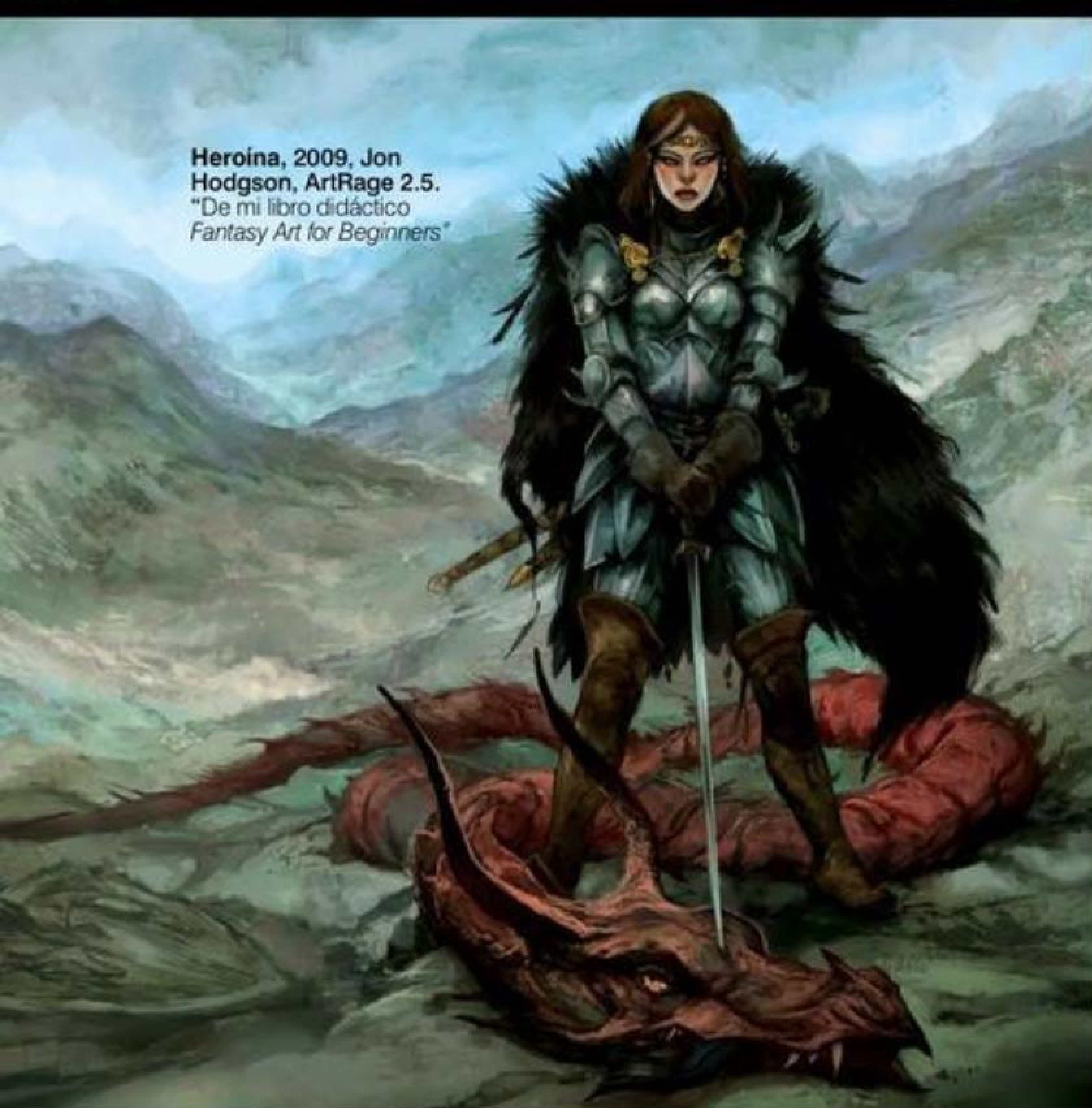
Agosto 2004
ArtRage se actualiza con ArtRage 1.1. Ya se ha descargado más de 100.000 veces desde la web.

Septiembre 2004
La galería de ArtRage se pone en marcha en el sitio web.

Diciembre 2004
ArtRage gana el gran premio en una competición de apps de diseño promovida por Microsoft.

Marzo 2005
Se anuncia ArtRage para Mac y entra en la fase de pruebas beta.

Junio 2005
Se presenta la versión para Mac de ArtRage 1.1, para OS X.


Heroína, 2009, Jon Hodgson, ArtRage 2.5. "De mi libro didáctico *Fantasy Art for Beginners*"

La popularización del Tablet PC y de las tabletas gráficas entre los artistas y consumidores, hizo que fuera viable la creación de un producto de simulación de pintura para una compañía pequeña como Ambient Design. Dos semanas tras su presentación en marzo de 2004, este software gratuito ya se había descargado 10.000 veces. Unos meses después, la cifra alcanzó las 100.000 descargas, y ArtRage se llevó el Gran Premio en el prestigioso concurso 'Does Your App Think in Ink?' de Microsoft. A finales de 2004, ArtRage se convirtió en un clásico de culto para los artistas digitales.

Hacia el Mac

A principios de 2005 se anunció una versión de ArtRage para Mac, y durante el verano de ese año, ArtRage 1.0 llegó a OS X. De esta forma había más usuarios que podían utilizar las características únicas de ArtRage y descubrir su potencial. En su versión inicial, ArtRage era un programa sencillo, y algo de esa filosofía permanece hasta hoy en día. "Aunque suene un poco raro, en cierta forma se trata de crear un mejor entorno para la creatividad, ofreciendo menos opciones y herramientas," nos indica Matt Fox-Wilson. "En nuestras primeras versiones ni siquiera incluimos un zoom y, francamente, es algo que nos tuvo en vilo durante un tiempo, hasta que recibimos una carta de un profesor de arte de una Universidad, que nos decía que la eliminación del zoom había cambiado completamente la forma en que su clase utilizaba el programa de dibujo. Si no puedes ampliar, no puedes retocar píxeles y te centras en crear..."

Los siguientes meses fueron bastante tranquilos, y en septiembre de 2005, Ambient Design comenzó a filtrar información sobre un nuevo producto. Se anunció por primera vez en enero de 2006, y a las pocas semanas ArtRage 2.0 se puso a la venta para el público general. ➡

Funciones esenciales

¡Juega con capas, colores y acuarelas!



Acuarelas

Una nueva herramienta

¡Bien por las acuarelas! Con el panel de ajustes puedes configurar los parámetros del pincel como la dilución de la pintura, la difusión del color o si el papel está húmedo o seco. Los resultados son increíblemente realistas, y la pintura interacciona con el papel de manera perfecta.

Ajustes en capas

Capas mejoradas

En esta versión se ha añadido una serie de mejoras a las capas. Ahora puedes desenfocar capas, realizar ajustes de color y elegir de entre una larga lista de modos de fusión. Todo ello con el sencillo estilo de ArtRage.





Selector de color

Diferentes tipos de selector de color

El nuevo selector de color se ha mejorado mucho con respecto a la versión 2.5. Puedes configurarlo de distintas formas, con las opciones principales RGB y HLS subdivididas en LH/S y BG/R. También dispones de un selector de tono y tinte, además de un selector de color de precisión y personalizable.

Enero 2006 Se anuncia ArtRage 2.0.

Enero 2006 Se presenta ArtRage 2.0 para PC y Mac.

Mayo 2006 ArtRage se actualiza la versión 2.11

Julio 2006 Se presenta ArtRage Thumbnail Viewer, que permite a los usuarios ver los ficheros con facilidad.

Agosto 2006 Ya se ha descargado más de un millón de copias de la versión gratuita de ArtRage.

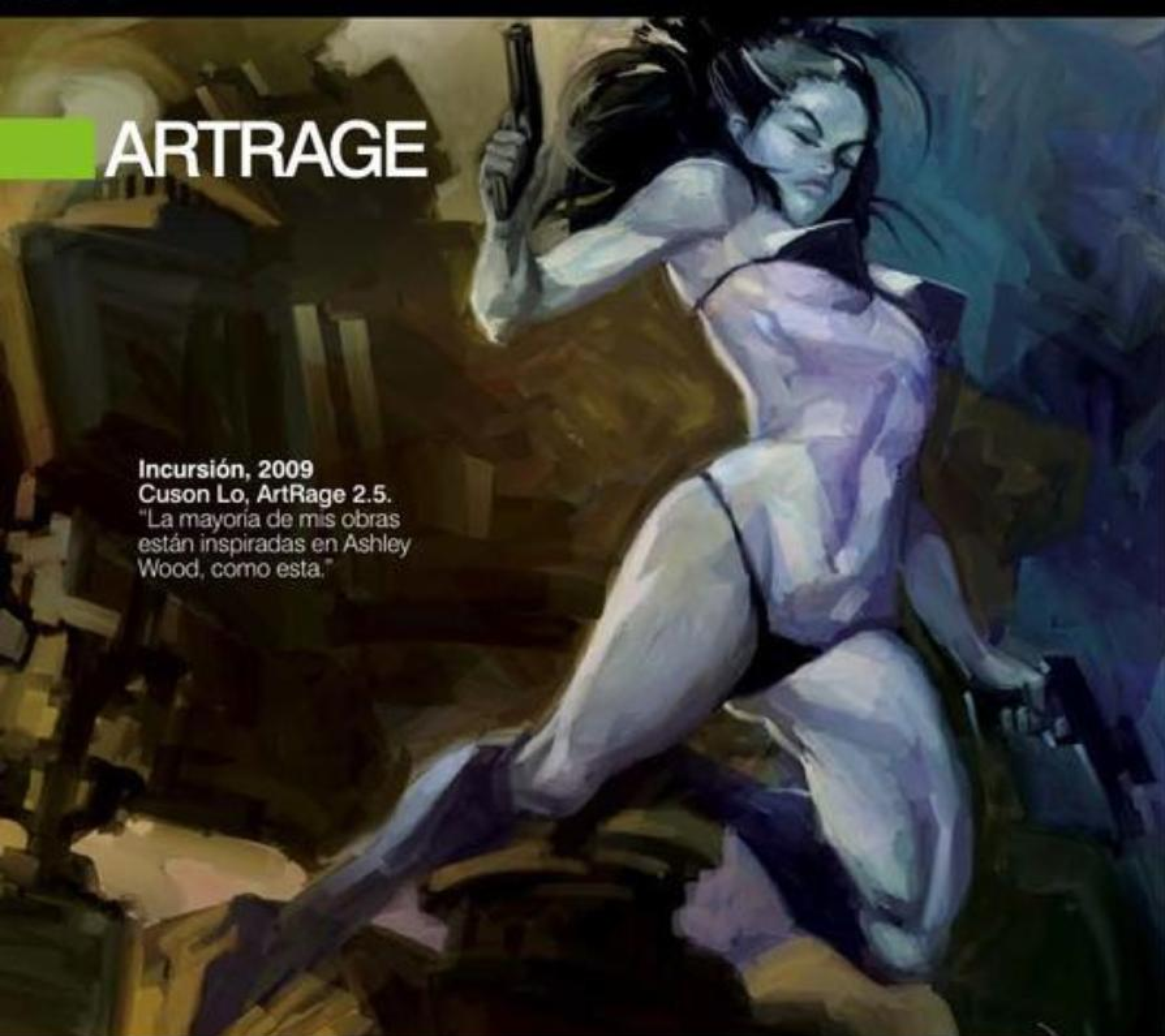
Mayo 2007 ArtRage Free Edition rompe la barrera de los dos millones de descargas.

Julio 2007 Se presenta ArtRage 2.5. La Starter Edition gratuita aparece al cabo de un mes.

Noviembre 2007 Se presenta una edición en caja de ArtRage 2.5 Plus.

Noviembre 2007 Tras un periodo de cierta calma, aparecen noticias sobre ArtRage 3 Studio y ArtRage 3 Studio Pro.

Deciembre Se presentan ArtRage 3.0 Studio y ArtRage 3.0 Studio Pro.



Incursión, 2009
Cuson Lo, ArtRage 2.5.
"La mayoría de mis obras están inspiradas en Ashley Wood, como esta."



Soldado inglés, 2009
Slavyan Stoyanov, ArtRage 2.5.
"Un piquero que luchó en la Guerra Civil inglesa."

ArtRage 2.0 expandió las funciones de su predecesor, combinando la facilidad de uso con la perfecta emulación de las herramientas y una interfaz elegante. Estaba disponible como edición gratuita, así como versión completa de bajo precio. Esto causó un incremento en su popularidad. La versión gratuita era fácil de descargar e instalar, con lo que fue accesible prácticamente para todo el mundo.

Experiencia completa

Mientras tanto, la versión completa y la 'Wacom Edition' especial (que venía con una tableta gráfica Bamboo Fun) le proporcionaba, a los artistas digitales con experiencia, un conjunto de funciones más completas, además de algunas interesantes innovaciones. Las texturas del lienzo, así como las profundidades, el brillo y el color personalizables, significaron que podían emular pintura al óleo y otras técnicas artísticas. La pintura metálica, la purpurina, las plantillas y el sistema único de personalización del pincel, hicieron que ArtRage fuera atractivo tanto para artistas aficionados, como para profesionales.

Pero esta popularidad universal tiene un inconveniente para los desarrolladores. "Tenemos un problema (aunque sea un problema feliz) en el sentido de que nuestra base de usuarios va desde niños de 3 años pintando en ArtRage, pasando por profesionales realizando trabajos de producción, hasta colegiales o jubilados. Cualquier cosa que hagamos, tiene que adaptarse a todos estos entornos tan diferentes", dice Matt. A diferencia de Photoshop y Painter, ArtRage fue atractivo desde el primer día para todos estos usuarios. Y más de 2.00.000 habían descargado ya el programa a principios de 2007.

Y fue en 2007 cuando se presentó ArtRage 2.5. Esta es la versión que la mayoría de nosotros conocemos. El hecho de que se diseñara para usuarios de tablets es obvio, viendo la interfaz. Los menús radiales y temporales se podían utilizar fácilmente con ayuda de un puntero. Y algunas de sus funciones apuntaban claramente a los artistas profesionales. El soporte para ficheros PSD, sin pérdida de resolución, significó que las imágenes con calidad de impresión podían pasar entre Photoshop, Painter y ArtRage sin problemas. Asimismo se soportaban tanto las capas transparentes como los modos de fusión de Photoshop.

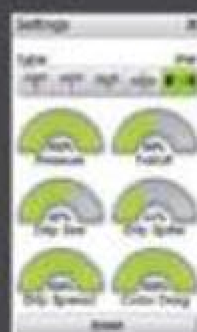
Funciones esenciales

Selecciona herramientas, mantén el espacio de trabajo limpio y usa nuevas técnicas con la paleta



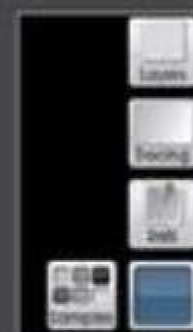
Selector
Más funciones

El panel selector de herramientas se ha mejorado, e incluye una serie de nuevos elementos, como el Gloop Pen. El ancho del trazo todavía se muestra como porcentaje en el cuadrante interior, pero a su alrededor hay funciones adicionales para transformaciones, rellenos y también para texto.



Paleta
Muchas reformas

La función de paleta se ha mejorado, y ahora sus resultados son más realistas, además de incluir dos opciones nuevas llamadas Blur y Wet. Blur se encarga de desenfocar, y Wet es una opción ideal para crear mezclas como humo o niebla.



Pods
Trabaja más limpio

Los Pods son una forma estupenda para mantener tu espacio de trabajo limpio. Todos los paneles de control, incluso el selector de color y de herramientas, se pueden minimizar en estos pequeños cuadrados, que se amplían con un solo clic.

Luchadores del abismo, 2009
Jon Hodgson, ArtRage 2.5.
"¡Retirada de la lucha! ArtRage es estupendo para los paisajes"

También se comenzó el soporte para monitores duales y se introdujo la posibilidad de incluir referencias a una imagen, o utilizar el modo de trazado. Las plantillas y reglas permitían la creación de formas precisas. Con la disponibilidad de la versión Starter gratuita, así como la versión completa al atractivo precio de 20 €, los artistas comenzaron a enamorarse del programa. "Creo que, como simulador de elementos de pintura, prácticamente no tiene rival," nos explica el ilustrador inglés Jon Hodgson. "Los óleos son magníficos y me encantan. Me gusta la elegante sencillez y verdadera profundidad de las tres variables de presión, disolventes y carga del pincel de óleo. Hay una serie de funciones que también tienen otros programas, pero en ArtRage son especialmente sencillas. Las plantillas son excelentes y la regla es fantástica."

La diseñadora gráfica croata Nora Mojas está de acuerdo. "Cuando descargué mi primer ArtRage Starter Edition, me quedé prendada del pincel y del efecto de la espátula. Me pasé horas simplemente jugando con ellos y me pareció increíble lo sencillo que resultaba crear algo." Otro diseñador, Stefano Fiore, de Roma, añade: "Recuerdo perfectamente la tarde en la que probé el lápiz por primera vez. Y aún hoy en día puedo afirmar que es lo más cercano posible a la realidad."

> "ArtRage 3 Studio y Studio Pro son productos nuevos, basados en tecnología de nueva generación, y perfectos para usuarios avanzados"

La tercera generación

ArtRage 3 Studio y Studio Pro son, ambos, una desviación de la misión original del programa de ofrecer accesibilidad. Estos dos se han diseñado específicamente para la creciente base de artistas que trabajan de forma profesional con el programa. De todas formas, debes saber que Ambient Design sigue soportando ArtRage 2.5, e incluso está ➡

PERFIL DEL ARTISTA



Jon Hodgson

Sitio: www.jonhodgson.com
País: Reino Unido
Trabajo: Ilustrador

¿Qué medios y software usas normalmente?
Empleo Painter, Photoshop, ArtRage y algo de Illustrator.

¿Cuánto tiempo llevas utilizando ArtRage?
Uso ArtRage de forma seria desde hace ya unos años.

¿Con qué versión de ArtRage comenzaste?
Tuve ArtRage 1.0 durante mucho tiempo, pero nunca llegué a utilizarlo de verdad. Después probé ArtRage 2.5 y me enamoré. Creo que me ayudó a conseguir exactamente lo que intentaba lograr en ese momento concreto de mi vida.

¿Para qué utilizas ArtRage y por qué?
Tengo tres usos principales para ArtRage. Descubrí lo buena que es la herramienta Lápiz, de modo que hago muchos de mis dibujos en ArtRage. También utilizo los óleos para añadir gruesas pinceladas de color a fin de dividir mi lienzo y definir formas básicas. También me gusta colocar un Impasto realmente grueso y trabajar sobre él. Finalmente, si una parte de mis obras se complica demasiado, la paso a ArtRage para editarla.



Progreso, 2009
Nora Mojas, ArtRage 2.5.
"Este es un ejemplo de cómo utilizo ArtRage cuando trabajo en dibujos a lápiz, con más definición."



PERFIL DEL ARTISTA



Nora Mojas

Sitio: www.nora-mojas.com
País: Croacia
Trabajo: Diseñadora gráfica

¿Qué tipo de arte creas?
Normalmente es arte inusual, sicodélico, surreal y macabro. Pero a veces paso al modo de diseñadora gráfica y creo diseños modernos y sutiles.

¿Qué tipo de medios y software sueles utilizar?
Empleo todo tipo de medios. Actualmente paso más tiempo en el ordenador que entre pinceles y pintura, a los que sustituyo normalmente con una tableta gráfica grande Wacom Intuos 3, y Photoshop y ArtRage, combinados con InDesign y CorelDraw.

¿Con qué versión de ArtRage comenzaste?
ArtRage 2.5.

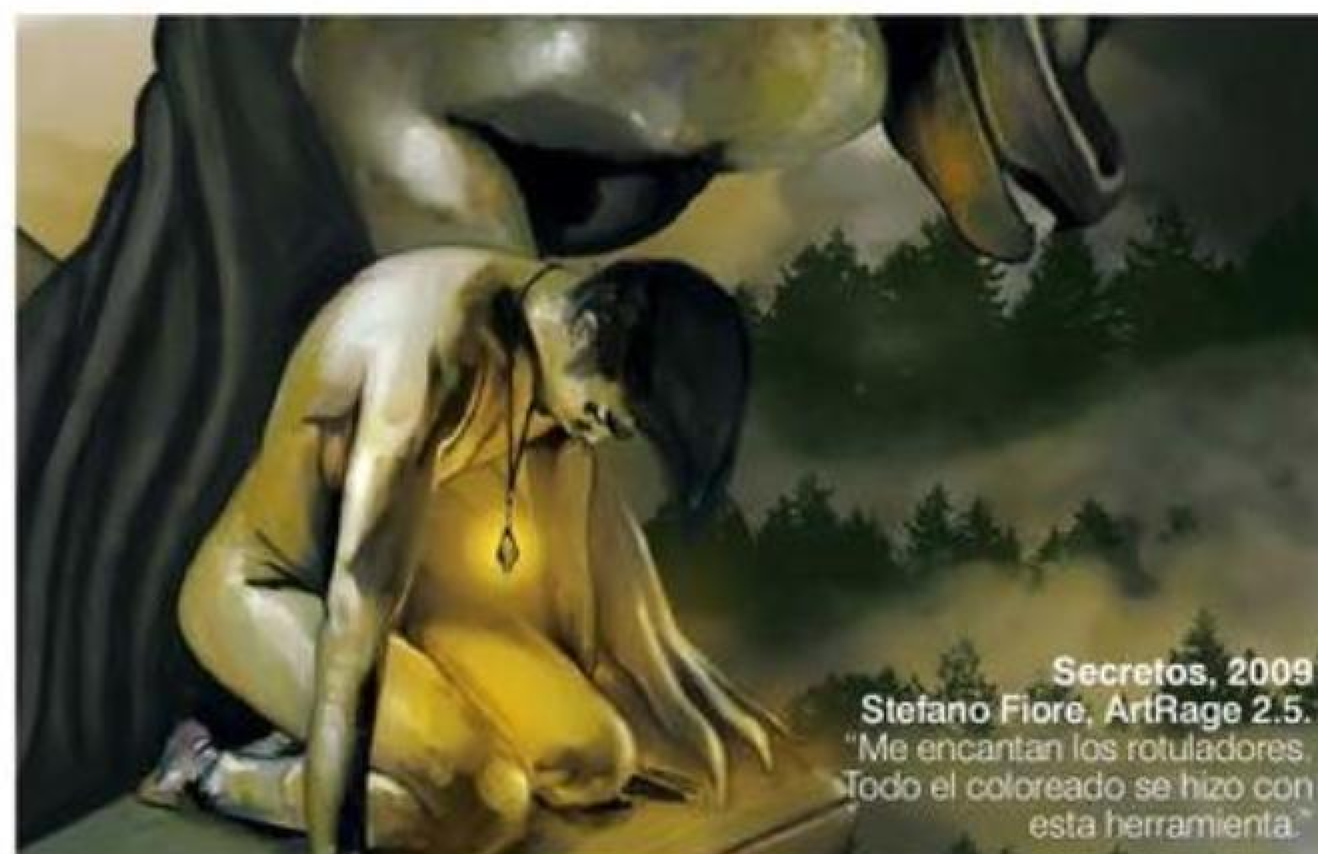
¿Cuánto tiempo llevas usando ArtRage?
Desde 2006. Comencé con ArtRage 2.0.

¿Para qué usas ArtRage y por qué?
Principalmente lo empleo como herramienta de esbozos, como investigación, antes de comenzar el trabajo de verdad en óleo sobre lienzo. Encuentro que es más sencillo esbozar en ArtRage que sobre papel, porque lo puedo deshacer. Luego pruebo algunos colores, veo lo que funciona y lo que no para el motivo elegido y, cuando me gusta, lo pinto de verdad. También he visto que ArtRage es muy útil para transferir dibujos en papel a Photoshop. Los escaneo y luego los retoco en ArtRage, antes de pasarlos a Photoshop.

➡ pensando en una actualización para el programa. ArtRage 3 Studio y Studio Pro son productos nuevos, basados en una nueva generación de tecnología, dirigida directamente a usuarios avanzados y profesionales, especialmente con Studio Pro.

Aún así, Ambient Design ha creado un conjunto de funciones que pueden atraer a usuarios de todos lo niveles. Lo primero que te cautivará es la nueva interfaz. El equipo de ArtRage estuvo coqueteando con una interfaz similar a la de otros programas de dibujo, pero vieron que desvirtuaba el aspecto y funcionamiento de la aplicación. "Durante un tiempo tuvimos una interfaz totalmente diferente, con cajones que se ocultaban y que, en principio, funcionaba, pero nunca nos pareció bien del todo. La enorme cantidad de controles fue demasiado y lo quitamos durante la fase de pruebas beta", nos explica Matt, que ha vuelto al estilo estándar de ArtRage, con menús radiales elegantes y desplegables. Ahora el usuario es el que manda. Puede encoger, estirar, mover o, incluso, "arrancar" partes de los menús para que sean accesibles, pero que no estorben.

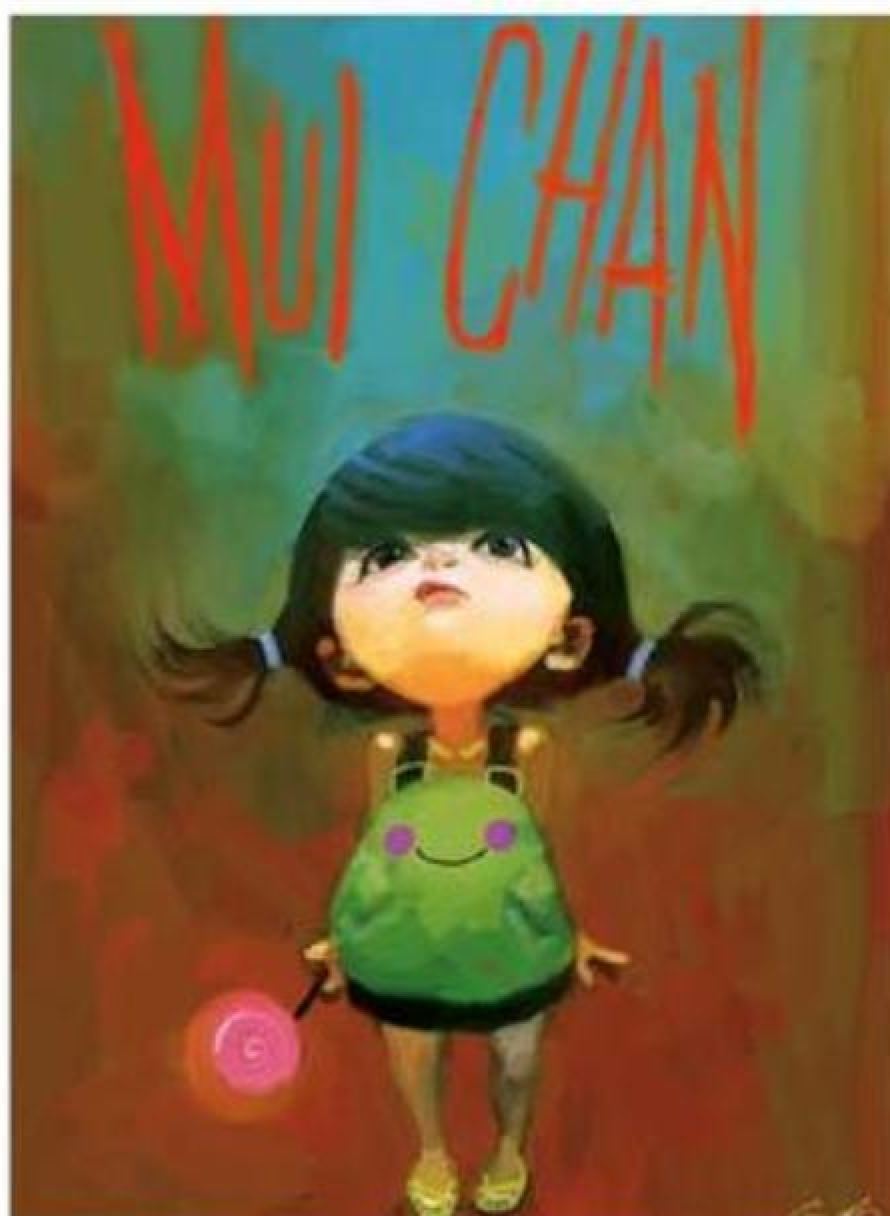
Mientras tanto, el llamado 'Canvas Puck' hace que sea más sencillo navegar por el dibujo, especialmente para los usuarios de Painter, acostumbrados al zoom fluido. A su vez se han introducido recortes, copiar/ pegar, ajustes de color y transformaciones libres para aquellos artistas que necesitan la caja de herramientas completa a la que se han acostumbrado en otros programas.



Secretos, 2009
Stefano Fiore, ArtRage 2.5.
"Me encantan los rotuladores. Todo el coloreado se hizo con esta herramienta."



Mui Chan, 2009
Cuson Lo, ArtRage 2.5.
"Esto fue un regalo para un amigo, que creó esta muñeca, llamada Mui Chan"



> Si nunca antes has probado ArtRage, te estás perdiendo un programa que es un verdadero sueño y que va como la seda

El avance más obvio son los nuevos tipos de pincel. Tras muchas peticiones de los usuarios, se ha añadido un pincel de acuarela. En lugar de desarrollar un tipo de capa especial (como en Painter), las acuarelas de ArtRage 3 se han implementado para dar la sensación de húmedas, pero tener un aspecto seco. La tecnología que hay detrás de este pincel también dio lugar a la creación del nuevo pincel Gloop, y a cambios y mejoras en otros pinceles. El lápiz se ha suavizado y el aerógrafo ahora es más firme. Por primera vez, ArtRage ofrece la mezcla real de colores, un método impresionista de mezcla óptica. Ahora puedes arrastrar pintura azul sobre otra de color rojo y crear violeta directamente en el lienzo. Hay un nuevo mezclador húmedo para conseguir acuarelas perfectas y efectos de pinceles mojados, junto con un pincel de óleo cuadrado, capaz de producir pinceladas expresionistas perfectas. Al igual que en las versiones anteriores de ArtRage, puedes aplicar un efecto metálico a los nuevos pinceles, para crear brillos y destelllos.

Stickers (adhesivos)

Otra innovación son los Stickers. Esta es una de esas funciones exuberantes que sólo encuentras en ArtRage. Los Stickers funcionan como un pincel de imágenes que puedes aplicar en fotos y diseños. Pero son mucho más que eso. Matt lo explica con detalle: "Los Stickers son una especie de clipart dinámico con sus propias texturas y reflectividad. Y cada uno está en una microcapa que existe dentro de su propia capa, de modo que puedes aplicar cientos de estos elementos en el lienzo con el spray correspondiente y luego editarlos uno a uno, cambiando su tamaño, posición y tinte. Puedes crear una playa a partir de miles de guijarros y luego elegir a mano los que quieres conservar y los que no. O borrar a ese pájaro de la bandada, porque no te convence, sin tocar a los demás pájaros. Personalmente lo uso para quitar los Lacasitos naranja. Nunca me han gustado. Es un concepto muy potente y de todas las herramientas nuevas, esta es la que va a impactar más."

Creemos que Matt tiene razón. Puedes descargar la Starter Edition of ArtRage 2.5 gratis en **www.artrage.com**, y apostamos a que comprarás la versión profesional antes de una semana. Especialmente con precios de 23 € para ArtRage Studio y 45 € para ArtRage Studio Pro. ➡

Funciones esenciales

Nuevas formas de navegar, copiar e ilustrar



Copiar y pegar

¡Por fin...copiar y pegar!

ArtRage 3 es la primera versión en incorporar 'copiar y pegar'. Tiene varias opciones, como la selección de formas, mano alzada y selección de contornos automática, a la vez que proporciona varios modos de selección. Y lo mejor es que es muy rápido e intuitivo.

Posicionador

Manipulación del lienzo

El posicionador del lienzo es una herramienta nueva muy útil que te permite arrastrar, ampliar y rotar el lienzo simplemente pulsando sobre el gadget y arrastrando. Aunque puedes hacerlo mediante el teclado, está bien que puedas elegir si quieres usar las teclas o el ratón.







Plumilla

¡Buenas noticias para los dibujantes de cómics!

La plumilla es una estupenda novedad para los dibujantes. Se basa el lápiz normal que se encuentra en la mayoría de programas de dibujo, pero va mucho más allá, al permitirte configurar una serie de ajustes, en especial la opción de suavizado, que convierte tu trazo irregular en una curva perfecta, sin esfuerzo alguno.



Mazmorras, 2009
Jon Hodgson, ArtRage 2.5.
"Creado para el juego de rol alemán *DSA* de Ulisses Spiele."

ArtRage 3 a fondo con Matt Fox-Wilson



Retrato de Matt, 2009
Hans Deconinck, ArtRage 3 Studio.
"Un retrato de Matt Fox-Wilson, hecho en ArtRage."

Arte Digital: **¿Cuánto tardásteis en desarrollar Art Rage 3?**
Matt Fox-Wilson: En torno a dos años y medio. Somos un equipo bastante pequeño y había muchas funciones que implementar. Y tenemos la costumbre de rehacer las cosas hasta que estamos seguros de que están bien, lo que provocó que la interfaz se rehiciera varias veces y las herramientas se retocaran en muchas ocasiones.

AD: **¿Que queríais conseguir?**
MF-W: En la última versión hemos mejorado las herramientas y completado algunas funciones como las acuarelas, además de agregar algunas utilidades digitales que todo el mundo nos pedía.

La interfaz se rediseñó para aprovechar los cambios del hardware. En la última versión puedes escalarlo todo dinámicamente y rotarlo en cualquier ángulo. Esto significa que estamos listos para las superficies táctiles y las pantallas de alta resolución. La flexibilidad también fue un factor clave en el nuevo diseño. Queríamos que los usuarios fueran capaces de crear el espacio de trabajo que quisieran, así que añadimos los paneles arrancables y los botones de microutilidades llamados 'pods', que ofrecen acceso a funcionalidades importantes.

AD: **¿Qué les pidieron los usuarios para la nueva versión?**
MF-W: La mayor petición individual que tuvimos para la nueva versión fueron las acuarelas. De modo que las añadimos, y fue realmente bien recibido por nuestro equipo de betas. Nuestras acuarelas funcionan igual que los óleos: simulando su contrapartida real y manteniendo algo de esa aleatoriedad natural que les da su atractiva apariencia final. La experimentación con líquidos dinámicos nos proporcionó la herramienta Gloop, que es un rotulador líquido con efectos especiales, que incluye una serie de ajustes de forma, basados en operaciones en tiempo real que dependen del movimiento. A diferencia del rotulador normal, este dibuja con colores sólidos y dispone de una función de suavizado automático.

Aparte de las peticiones de grandes herramientas, creo que lo que más se pidió fue una mayor utilidad. Conforme el producto se ha ido popularizando, ha crecido nuestra base de usuarios profesionales, y eso significó más peticiones de cosas como el escalado de los pinceles en el lienzo, métodos abreviados rápidos, etc.

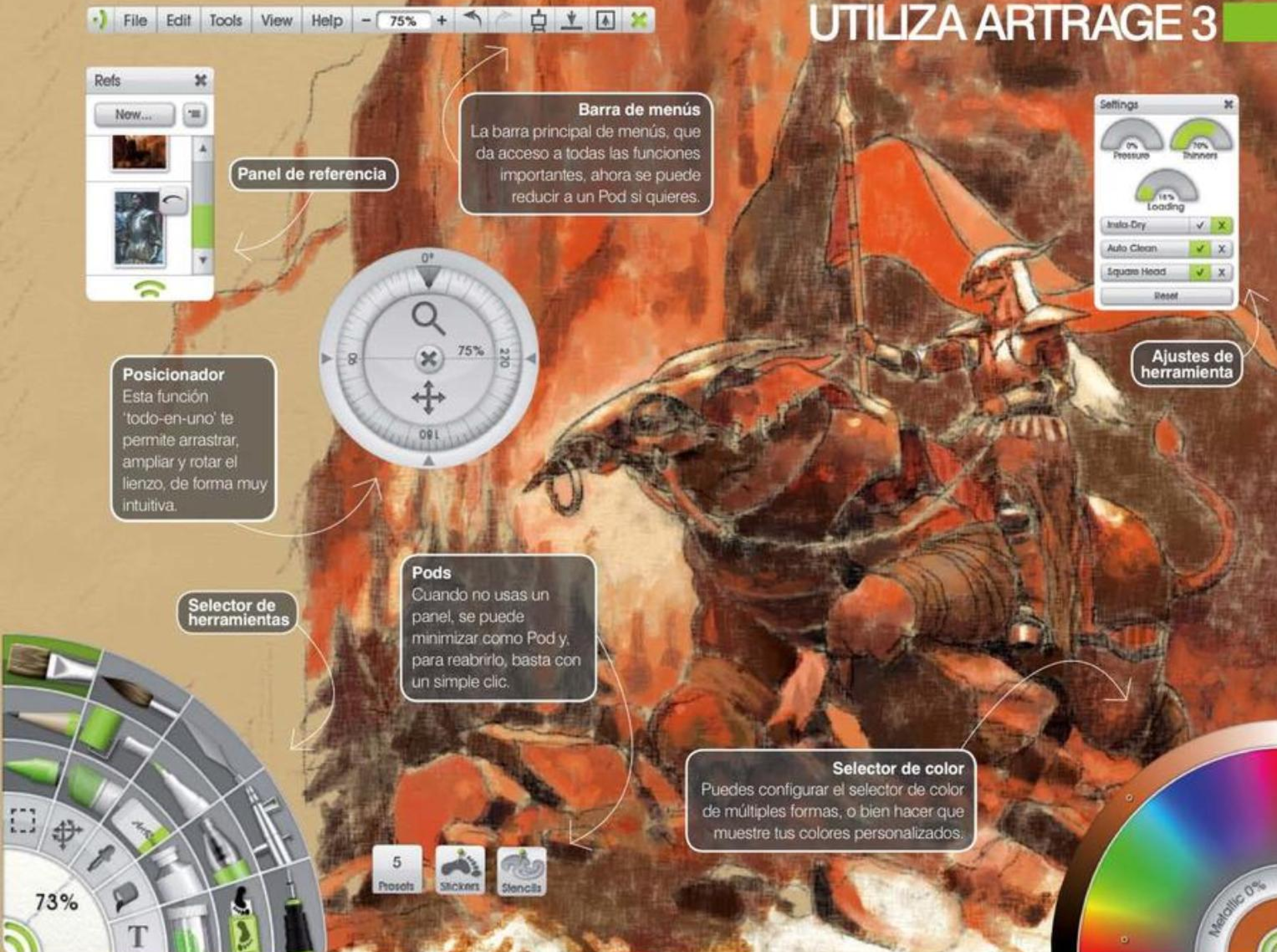
En definitiva, creo que nos pidieron que incluyéramos algunas herramiemntas nuevas, y que hiciéramos el producto más fácil de usar, sin perder la accesibilidad de la versión anterior.

AD: **¿Cómo lo implementásteis?**
MF-W: Las acuarelas fueron difíciles de integrar. Tuvimos que rescribir nuestra tecnología de pinceladas para que tuviera en cuenta más interacciones con la pintura existente en el lienzo.

Ya lo hicimos anteriormente para la mezcla de óleos, pero las acuarelas son más complejas y más

Viento en el desierto, 2009, Stefano Fiore, ArtRage 2.5.
"Un beduino del norte de África."





Paseo por ArtRage 3 Studio Pro.
Simon Dominic echa un vistazo a la nueva interfaz de Artrage Pro.

delicadas. El otro reto con el que nos enfrentamos con las acuarelas fue hacer que parecieran húmedas, pero que tuvieran un aspecto seco. Cuando usas una herramienta como esta, la dinámica ha de ser la de un pincel húmedo de acuarela, pero el resultado en el lienzo ha de ser el de una pincelada ya secada. Al final creo que el esfuerzo ha merecido la pena, y que el resultado es estupendo. La tecnología no sólo nos proprocionó las acuarelas, sino también mejoras en la velocidad del aerógrafo, el nuevo pincel Gloop, y el suavizado automático en las tintas y el lápiz de precisión. Fue una de esas tecnologías específicas que al final puedes aplicar a muchas cosas.

AD: **¿Hubo algo que los usuarios querían que incluyérais en la nueva versión de ArtRage y que no terminó de funcionar?**
MF-W: Hubo algunas cosas que no funcionaron bien durante la fase de pruebas. Al principio de las pruebas beta toda la interfaz estaba escalada al 200% y se reducía en tiempo real a la mitad. La idea que había tras esto era el estar preparado para las pantallas de alta resolución futuras. Pero el resultado conseguido nunca llegó a tener el aspecto que de verdad queríamos.

AD: **¿De cuál de las nuevas funciones estás más orgulloso?**
MF-W: Yo diría que del sistema de Stickers. Nació a partir de nuestro deseo de "cortar y pegar" al estilo ArtRage, y acabó proporcionando una funcionalidad de clipart inmediata, con una enorme cantidad de detalles.

El Sticker Spray es una herramienta realmente compleja, pero en cuanto la comprendes, puedes crear algunos efectos realmente increíbles. Comenzamos pintando simples bandadas de pájaros, y acabamos con pinceles de óleo impresionistas capaces de crear pinceladas cruzadas automáticas.

> "En resumen, creo que nos pidieron crear algunas herramientas nuevas y hacer que el producto fuera más sencillo de usar" Matt Fox-Wilson, director creativo en ArtRage


Arte digital

Crea pintura metálica

Pintura metálica

2010 **ArtRage Studio Pro**

“Usa la función de pintura metálica en ArtRage Studio Pro para crear zonas con un aspecto distinto”

Jon Hodgson Ilustrador y director de arte

A pesar de su modesto precio y aparente accesibilidad, ArtRage tiene muchas funciones escondidas que los artistas digitales no usan con frecuencia. Una de las funciones más ignoradas es el regulador 'Metallic'.

Se encuentra en el selector de color, y cambia la apariencia de todas las herramientas de ArtRage. Debido a su nombre, es fácil pensar que su destino principal es para el artista ocasional, que quiere darle un aspecto metálico al retrato de su mascota. Y eso no tiene nada de malo. Sin embargo, como con tantas otras funciones de ArtRage, con un poco de pensamiento alternativo, puedes convertirlo en una herramienta útil para cualquier artista serio.

Lo que hace el regulador 'Metallic', explicado de forma simple, es incrementar la reflectividad del color que va a aplicar la herramienta que estás usando. Esta es una de las formas en que ArtRage destaca: creando un aspecto tridimensional conforme pintas. Al ajustar el regulador, defines cuánta luz debe reflejar el resultado. Intenta olvidar la visión de brillos o de collages mal hechos, porque en términos prácticos esto te ofrece unos colores muy ricos, además de brillantes, claro.

Este efecto metálico se puede usar por toda la imagen, y consigue unos colores muy fuertes y un aspecto similar al Impasto. También es natural que termine por producir un medio algo más reflectante. Si no lo usas demasiado, puedes añadir una dimensión adicional a tu trabajo.

Fíjate que la mayoría de las obras de arte se basan en el contraste para crear sus formas. Luego, la composición, las luces y sombras, contrastes de color, o de formas y de tamaños, rompen el plano de

Entre bastidores

Info de artista

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Jon Hodgson

Portfolio personal **www.jonhodgson.com**
País **UK**
Software usado **ArtRage, Painter y Photoshop**

Jon Hodgson es ilustrador a tiempo completo y director de arte a tiempo parcial que vive en Escocia. Trabaja en ArtRage Studio Pro.

Ficheros disponibles

Esbozo

Difícil, diferente, pero buena

¿Qué es lo que hace que la pintura metálica sea metálica?



Los colores metálicos se mezclan de forma algo diferente que los no metálicos. Debido a la fuerte saturación, brillos más claros y sombras más profundas, mezclar puede ser un reto.Es como la primera vez que usas los óleos en ArtRage, algo fuera de control y difícil, especialmente si vienes de Photoshop, que ofrece un control muy elevado. Pero es, en ocasiones como esta, en que ver esto como una ventaja, en lugar de como un inconveniente, es lo mejor. Aparecen colores extraños, mientras que los tonos claros se encuentran por encima de los oscuros cuando usas un ajuste metálico elevado. Esto puede provocar cambios en la forma en que pintas, y eso no es nada malo.





Esbozo aproximado El lápiz de ArtRage es una herramienta de dibujo estupenda. Gracias a la flexibilidad y naturaleza indulgente de los medios digitales, puedes planear tu imagen muy poco.

la imagen y "crean la obra". Esto también es cierto con respecto a los materiales. Las marcas de pincel grandes contrastan con otras suaves y pequeñas. El regulador metálico de 'Metallic' crea un contraste en los materiales que estamos utilizando. Y lo podrás usar de forma exagerada o bien delicada, según quieras. En esta imagen, el robot está pintado con 'Metallic' al 100%, en contraste con el fondo y los detalles circundantes, que han sido pintados con pintura no metálica. Esta gran variación en una zona pequeña, es sólo una de las formas para usar esta función y, si experimentas un poco, encontrarás muchas otras. Ciertos elementos, pintados con pintura metálica y diseminados por el lienzo, crean una especie de patrón y ritmo en la imagen.

Esta pintura comienza con un dibujo en ArtRage, utilizando el lápiz. En realidad, cualquier herramienta de trazo fino te vale. Puedes dibujar con un pincel de óleo o utilizar la pluma, si quieres.

Cualquier cosa que hagas en este punto no será visible en la imagen terminada. Cuando trabajas en digital, bien merece la pena aprovechar las cualidades maleables del medio y crear un esbozo muy aproximado en el lienzo, para ir refinándolo poco a poco. Puede ayudarte el añadir algunas áreas de luces y de sombras. En general, un marrón medio es el color más versátil para este propósito. Trabajando bastante deprisa, creamos una base con acuarelas sobre una capa tintada. Normalmente, el ajuste 'Unclean Brush' de las acuarelas suele ser adecuado para esto. Una vez que la capa está llena, la aplanamos e hicimos una nueva. Crear demasiadas capas no es bueno para el rendimiento de ArtRage, así que es mejor ir aplanándolas sobre la marcha. Incluir una variedad de colores en este punto ayuda bastante; algunos cálidos y otros más fríos. Dado que a ArtRage realmente le gusta elevar los colores del lienzo, pensar por adelantado e incluir colores muy al principio es muy conveniente.

Una vez que el lienzo tiene el tono adecuado, con los claros y oscuros en el lugar correcto, además de muchos puntos interesantes con los que trabajar luego, es hora de pasar a algunos medios opacos y comenzar a trabajar con el regulador 'Metallic'. En esta imagen los óleos se utilizan con 'Metallic' al 100%. Sólo utilizamos el óleo metálico en el robot, ya que será la única zona que emplee estos colores ricos y fuertes. Todo lo demás será más apagado y no metálico, para resaltar el efecto. Añadimos otra capa de pintura empleando colores dorados ricos y oscuros, junto con algunos rojos. El óleo metálico es bastante difícil de controlar, de modo que hemos de tomarnos nuestro tiempo y realizar bastantes ajustes en los colores que finalmente seleccionamos para aplicar en el lienzo.



Píntalo Píntalo en pintura al óleo metálica. Si utilizas las marcas para seguir la forma, evitarás que el contorno aparezca demasiado tridimensional.





Texturas Importar una textura real a tu diseño, ya sea fotografiada o escaneada, es una buena forma de añadir interés, manteniendo un pie en los medios reales y cubriendo el lienzo de forma rápida. Incluso puedes crear texturas específicas para pintar con ellas, si quieres.



Luz de bordes En este primer plano de nuestro robot, el sujeto principal, se puede ver la variedad de colores metálicos, con los brillos opacos pintados encima. Conseguir esta iluminación en los bordes es crucial, ya que hace que la imagen sea más creíble.

Tienes que poner de tu parte

Lo que no harán los efectos metálicos es pintar metal por ti. No puedes mover el deslizador hacia arriba y, de pronto, pintar un cromado perfecto. Tienes que elegir los colores correctos y aplicar los tonos apropiados a tu imagen. El efecto metálico está diseñado para hacer que la pintura digital parezca metálica. No aquello que estás pintando.



Reflexiones Otro punto importante que hay que observar es la atención a los detalles, como las hojas reflejadas. Las superficies metálicas brillan porque reflejan luz y color. Y eso incluye la escena que los rodea.

Si hacemos que los colores sean más claros de lo que usaríamos normalmente, esto nos puede ayudar a conseguir el efecto que queremos. Una vez que los tonos oscuros inferiores están en su sitio, pasamos a óleos no metálicos y trabajamos en la áreas circundantes, de modo que todo avanza a la vez y conseguimos unos tonos similares. Un detalle que hará que los tonos dorados del robot realmente resalten, será el contraste con la ventana de color cián. Merece la pena colocar el color en este punto, para que podemos ver el aspecto que tiene, mientras trabajamos en el resto.

Ahora importamos una textura como capa nueva, para romperlo todo y añadir más interés visual. En este caso es la foto de una estatua de bronce cercana, que resulta muy apropiada.

Luego volvemos a la pintura metálica y trabajamos en los detalles y los tonos medios de las zonas metálicas, empujándolas hacia el amarillo, oro y naranja, dejando que las áreas oscuras muestren las sombras. Esto es lo que más tiempo lleva, y requiere mucho cuidado con esos óleos tan complicados. Podrás ver cómo aparecen un color y textura metálicos. Como las marcas brillan tanto y muestran ese aspecto de impasto, necesitas hacer que las marcas sigan el contorno de lo que se supone que están describiendo, o no parecerán realistas.

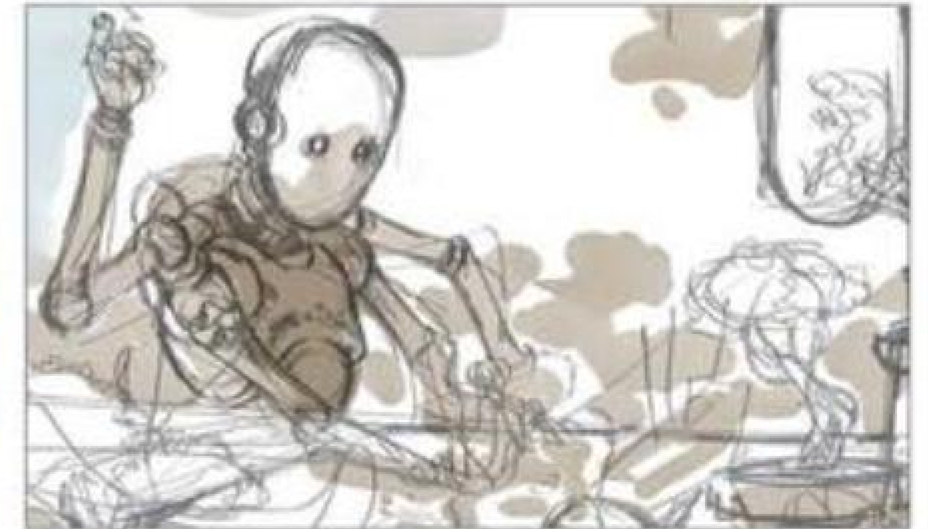
Un par de pasadas de óleos metálicos en colores claros y tomamos la pluma con una elevada opacidad y un suavizado nulo. Añadimos algunos brillos intensos de los colores reflejados y los brillos dorados. Como han de aparecer como si estuvieran por encima del metal, usamos colores no metálicos, ya que se mezclan menos.

Esta es la base de la creación del aspecto metálico que ves en la imagen. Usamos algunas pasadas adicionales de óleos metálicos para reforzar los detalles más pequeños, además de agregar algunas áreas de naranjas cálidos y gris para complementar. A partir de aquí es cuestión de añadir tantos detalles como quieras en la escena. O dicho de otra forma: de pulirlo todo cuanto quieras.



Pinta con metales

El proceso de Jon aprovecha los efectos reflectivos al máximo



01 **Esbozo** Un sencillo dibujo de líneas con algo de acuarela. Todos los detalles importantes están aquí, pero según tu estilo de pintura, puedes añadir más.



02 **Un poco de color** Utilizo acuarelas junto con una textura importada para romper los espacios blancos y proporcionar algunos tonos neutros.

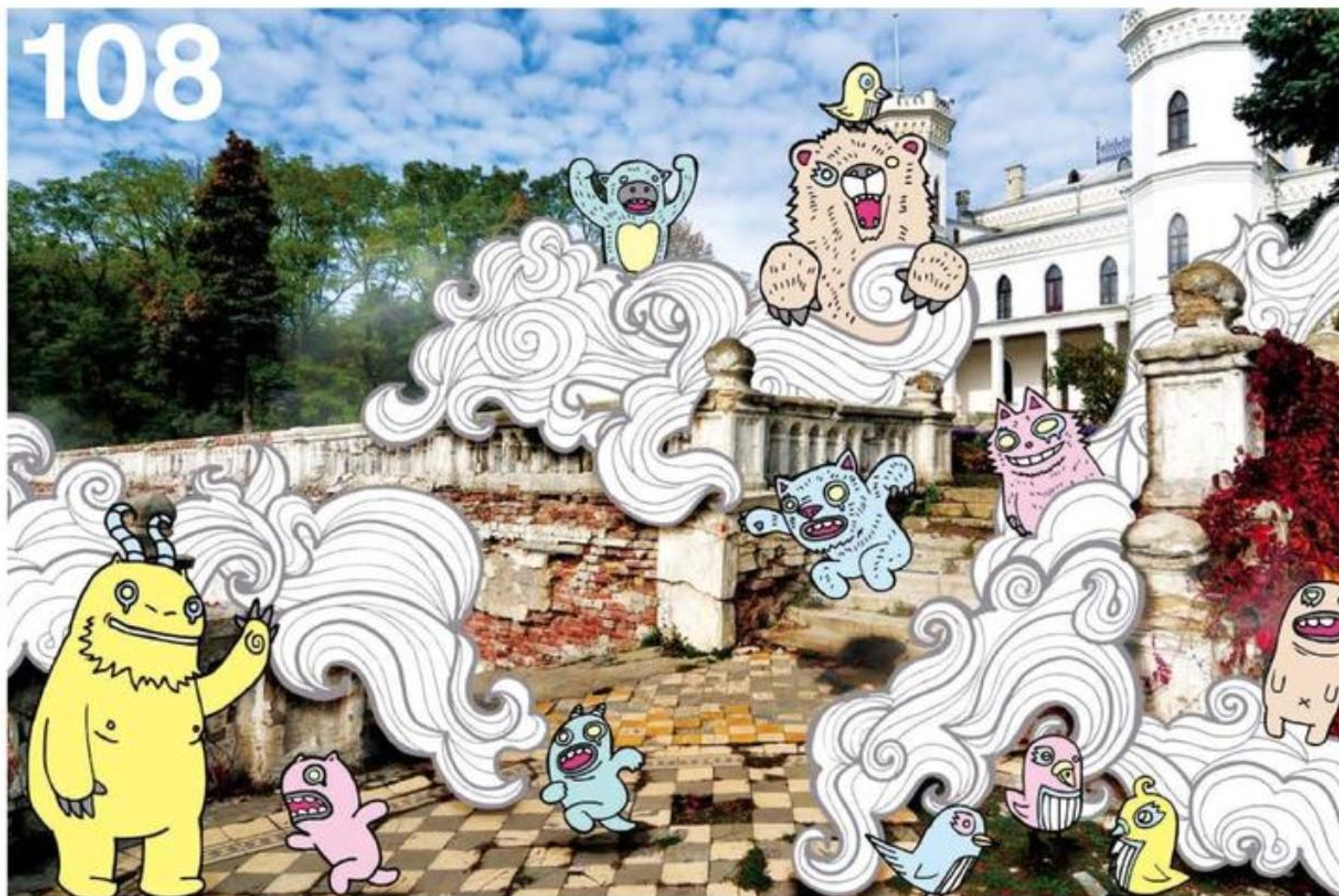


03 **Pintura opaca** Los naranjas y dorados metálicos van en el robot, mientras que los tonos más planos, no metálicos van en el entorno.



04 **Pule** Los tonos más claros y brillantes van muy bien con una pintura fuertemente metálica. He añadido una capa adicional de brillos no metálicos.

Illustrator



Diseña y dibuja bocetos hechos con vectores



114





Illustrator

Entre bastidores

Info de artista

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Mary Winkler

Sitio de portfolio **www.acrylicana.com**
País **EE.UU.**
Software usado **Painter X, ArtRage**

Ilustradora y diseñadora de joyas, Mary Winkler, se ha especializado en imágenes coloridas y alegres de niños, joyería e ilustraciones urbanas para varios medios. Le encanta dibujar con colores vivos y criaturas inventadas.

Ficheros disponibles

Esbozos, fichero AI

Colorea bocetos hechos de líneas

Trabajo en Progreso

Aplicar color en capas da mejores resultados


Paso 1, Esbozo inicial


Paso 3, Brillos


Paso 8, Sombreado sólido


Paso 11, Definición

Sombrero arco iris 2009 **Illustrator**

"Los colores del arco iris pueden darle vida a dibujos vectoriales y crear un efecto de dibujos animados"

Mary Winkler Diseñadora e ilustradora

La obra se comienza con un esbozo, bien hecho de forma tradicional y escaneado, o bien de forma digital. Luego se pasa a Illustrator. A partir de aquí se traza el arte lineal y se elige un color de línea. Ese color de línea determinará la armonía de los demás colores en la obra, aunque se pueden mezclar un poco entre ellos, para crear algo que no sea tan "dibujos animados". Se colocan los colores base, así como los degradados, transparencias y brillos por encima, para crear profundidad. Si quieres, se pueden añadir aún más colores, además del color base, de los degradados y los brillos, para crear un mayor impacto visual en la composición.

Las herramientas utilizadas son Pluma, Lápiz, Degradado, Transparencia, Buscatrazos y cualquier paleta necesaria para el trabajo. La mayoría de formas se crearán con la pluma y se editarán con la flecha blanca de la barra de herramientas, para mantenerlo todo limpio. El lápiz es para formas espontáneas, ya que basta un movimiento de muñeca en la tableta para crear algo nuevo.

No se necesitan todos los pasos, ya que la meta de este tutorial es enseñar a colorear un bosquejo o arte lineal de una forma diferente. Los colores se pueden cambiar y mover por el dibujo fácilmente, según el uso que tenga este. Para serigrafía, por ejemplo, habría que quitar los degradados y transparencias y poner algo adecuado.



Vivo y bonito

Usa Illustrator para colorear esbozos y arte lineal

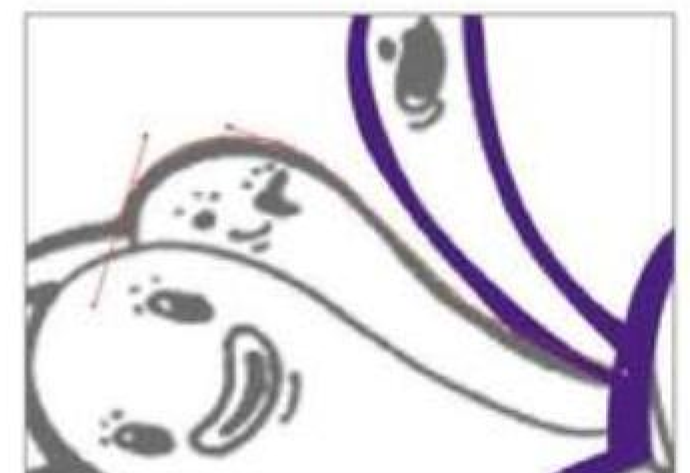


01 Trata el bosquejo inicial Toma tu esbozo e impórtalo a Illustrator. Ocupará tu primera capa. Reduce la opacidad al 50%, ya que trazarás por encima, en la siguiente capa, y no quieres que las líneas negras te molesten.



02 Crea arte lineal Simplemente traza los segmentos de las líneas del esbozo. Estás creando formas que más adelante se pueden agrupar, para crear el arte lineal final. Ahora es el momento de corregir los errores, quitar lo que sobra, etc.

03 Añade brillos permanentes Algo sencillo y agradable. Hay ciertos brillos permanentes en esta obra, como los ojos de los pequeños monstruos, que necesitan estar por encima del arte lineal. O bien agrupas el arte lineal y colocas los brillos por encima, o crear una nueva capa para mantenerlo todo organizado.



Portfolio del artista

Un paseo por el trabajo de Mary Winkler...



El Yeti espacial creyente
2009, **Adobe Illustrator CS3**
● Dibujado en Alchemy, para trabajar en una imagen reflejada, importado a Illustrator y terminado en unas horas.



Splash
2009, **Adobe Illustrator CS3**
● Comenzó como garabato y lo transferí a Illustrator mediante una foto digital. Quise trabajar sin líneas y con colores.



Caperucita
2009, **Adobe Illustrator CS3**
● Otra obra de Alchemy a Illustrator. Es la primera de una pequeña serie de chicas y cuentos de hadas.



04 Colores base Oculta la capa del esbozo, crea una capa por debajo del arte lineal y comienza a colorear. Crea formas con la pluma siguiendo el contorno con los colores que elijas (se pueden cambiar). Selecciona la forma y juega con sus colores.

05 Brillos de nuevo En lugar de desplazar toda la capa del color de base para crear un aspecto de fallo de registro, puedes crear fácilmente una nueva capa entre los colores base y el arte lineal, para añadir algunos brillos adicionales (es algo opcional).



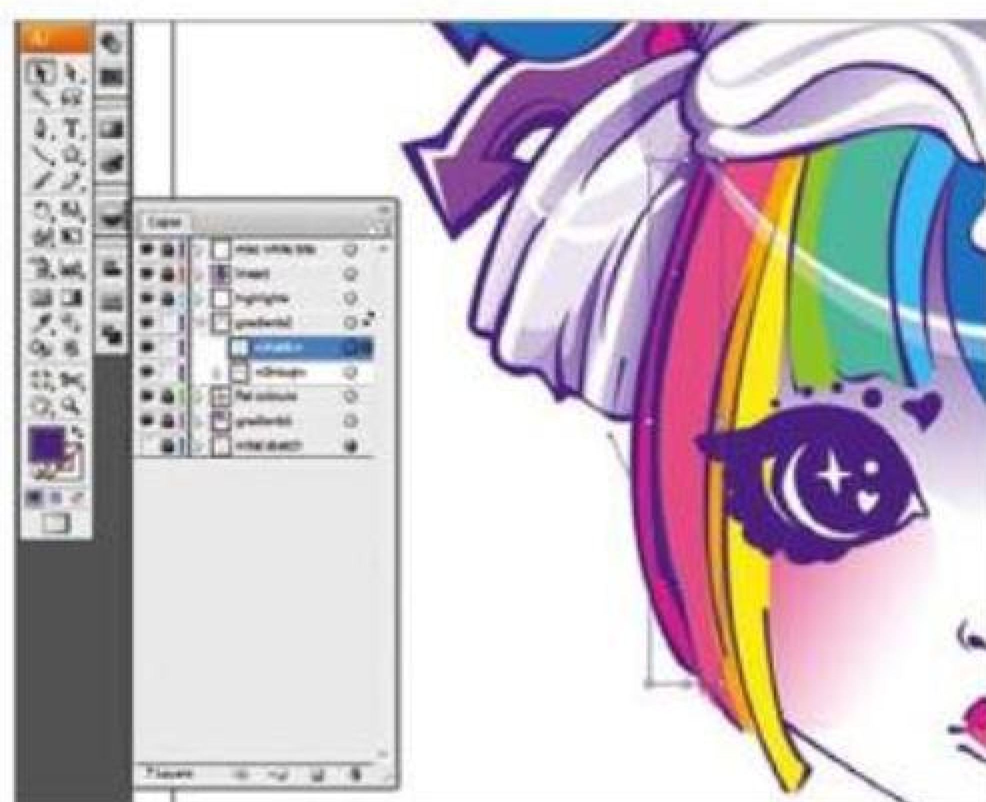
06 Degradado En la cara se necesitan algunos degradados. Para esto la capa estará debajo de los colores base, para que se vea sólo la cara. La chica necesita unos pómulos rosados. Crea una forma redondeada y usa un degradado de rosa a blanco. Cambia el ángulo y la transparencia como te guste.





07 Comienza a sombrear Crea una nueva capa por encima de los colores base, debajo del arte lineal y los brillos. Crea la forma de una sombra y sigue el contorno del objeto para crear profundidad. Este degradado será lila y blanco, ya que hemos fijado el lila como color más oscuro. Ajusta la transparencia.

08 Sombreado sólido Además de los degradados utilizados para sombrear, también puedes emplear colores sólidos con varias transparencias. Crea una forma por encima del cabello (una sombra) y ajusta la transparencia como quieras (10%-30%). Superpón sombras para mayor complejidad.



09 Color transparente plano En las partes coloreadas de la obra puedes usar un color plano transparente o un degradado. El degradado se fundirá con la sombra, mientras que el color plano tendrá un borde más duro. Usa el que quieras. Algunas partes de la composición puede que requieran destacar más que otras.

10 Define la cara Para que no parezca fuera de lugar, la cara también necesita unos retoques. El flequillo de la chica es bastante grande (como el sombrero) así que se necesita una sombra sobre los ojos. Lo intenso o ligero de esta sombra ya es una cuestión subjetiva.



Planea el esbozo

Para captar mis esbozos en el momento, me gusta usar un rotulador y cartulina. De esta forma puedo guardarlos fácilmente y me obliga a pensar soluciones para los pequeños errores. Aunque puedo cambiar cosas en Illustrator, me gusta que mis dibujos contengan la mayor parte de la imagen final. Así ahorro papel y también tiempo, que es estupendo cuando tengo fechas de entrega y debo presentar ideas o esbozos previos a mis clientes.



11 Continúa la definición Continúa con las formas transparentes y los degradados parecidos a los del cabello, para definir la nariz y la boca. El labio superior es más oscuro que el inferior. Si quieres, define también la mandíbula y los ojos.

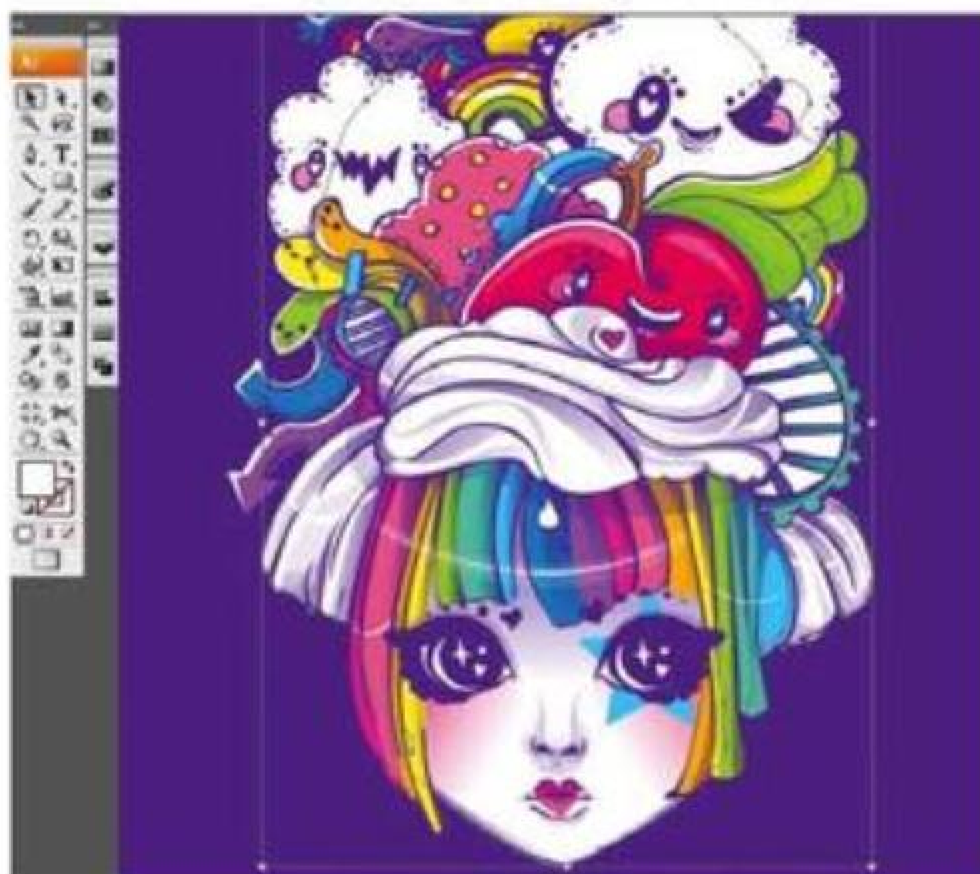


12 Destaca el sombrero Ahora que la cara y el cabello están listos, necesitas dedicarte al sombrero. Como con las partes coloreadas del cabello, usamos degradados de color y transparencias lila. Formas transparentes coloreadas ayudan a aclarar la imagen.

Mundo colorido

Me encantan los colores vivos y los arcos iris. Me encanta el aspecto infantil del arco iris y soy una amante de las combinaciones femeninas de colores. El turquesa, el rosa y el lila son algunos de mis favoritos. O azul con rosa. Me gusta que el arte lineal, si lo uso, tenga algún color, en lugar de ser negro. Me hace pensar en la armonía de mi paleta y cómo combinarla con el área en el que estoy trabajando. Mis arcos iris suelen ser rosa, amarillo y turquesa si no quiero usar demasiados colores en ellos.

13 Trabaja el fondo Crea una capa por encima del dibujo y debajo de las demás. Esta es la capa de fondo. Crea un rectángulo de color plano. La cara y el cabello deberían quedar en blanco (o el color que decidas) de modo que necesitas una forma encima del rectángulo para preservarlo.





14 Termina la imagen Copia las capas de la imagen, desagrúpalas y usa 'Agregar' a área de formas, en el 'Buscatrazos'. Elige un color y un color de trazo. Cambia el trazo para que sea más grande y coloca este objeto detrás del resto de la imagen. Esto crea un contorno opcional. Elige tu color de fondo final, fírmalo y guarda la obra terminada.

Entre bastidores

Info de artista

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Geo Law

Sito de portfolio **www.getaloadageo.co.uk**
País **UK**
Software usado **Illustrator y Adobe Photoshop**

Geo ha sido freelance como ilustrador los últimos tres años, con clientes regulares en su ciudad natal, Sheffield, trabajando con night clubs, agencias de diseño y de moda, utilizando una mezcla entre dibujo manual y digital.

Combina fotos con ilustración

Evasión 2010 **Illustrator, Photoshop**

“Aquí muestro cómo combinar ilustración con una escena fotográfica”

Geo Law Ilustrador freelance

Ficheros disponibles

Ilustraciones, foto


Arte digital

Portfolio del artista

Echamos un vistazo al trabajo de Geo Law



Alicia en el país de las maravillas 2010, **Lápiz, tinta e Illustrator**
● Elemento promocional para la apertura de un bar en Nottingham. Uní los personajes tras dibujarlos sueltos.



Sin título 2009
Fotografía, pluma, PS e Illustrator
● Christmas promocional; fotógrafo James Brown, estilista Natasha Lyons, modelo Lydia D. Ward.



Barbas 2009
Fotografía, pluma y Photoshop
● Parte de la colección 'Caspa espantosa'. Me centré en retratos, estilos de peinado y criaturas varias.





Planifica tu obra Planifica cómo quieres fusionar tu ilustración con la foto elegida y selecciona qué personajes son los más adecuados para colocar en la escena y dónde estarán en la foto.

Este tutorial se centrará en las técnicas que fusionan ilustraciones dibujadas a mano con fotografías digitales. Este look tan conseguido se ha adoptado en muchas campañas publicitarias e ilustraciones de moda, por su mezcla entre realidad y fantasía. Mucho de mi trabajo actual se basa en lugares y monstruos imaginarios, que creo en mi cabeza. Al mezclar fotografía e ilustración puedes crear escenas que parecen salir de otro mundo.

Los diseñadores gráficos como Vault 49 (**www.vault49.com**) son muy buenos utilizando intrincados diseños con fotos muy limpias. Las técnicas de este tutorial son bastante simplistas en su ejecución, pero necesitan concentración a la hora de terminar la obra. En la imagen final, se han considerado los toques en las sombras, así como las áreas aerografiadas, para mostrar prominencia y perspectiva.

El primer paso sería bien encontrar una foto o comenzar con un dibujo. Si encuentras la foto adecuada, puedes basar tu ilustración en ella. **www.istockphoto.com** es un sitio popular en el que puedes comprar fotografías, pero si no quieres gastar dinero, puedes usar tus propias fotos, o colaborar con un fotógrafo. Si el dibujo es tu primer paso, puedes buscar una foto que coincida con las intenciones que tienes para tu ilustración.

A veces, cuanto más absurda sea la ilustración, mejor se puede usar en la foto elegida. El contexto de la escena que estás creando depende de ti. Si eliges un toque sutil o algo que salte de la página. Dibuja siempre la distribución que quieres, de modo que puedas planear qué áreas de la foto serán las que queden vacías o repletas de personajes y florituras. De nuevo, en función de lo que dibujes o diseñes, siempre es buena idea recordar que tu ilustración será el centro de atención en la foto y que





Bruma Recorta piezas de bruma y colócalas por la foto. Selecciona la capas de bruma y usa las herramientas 'Capas> Fusionar'.





Utiliza 'Live Trace' Escanea tus dibujos y usa Adobe Illustrator para transformarlos en vectores, empleando 'Live Trace' para pulirlos. Nombra y guarda los ficheros PDF para 'Personajes' y uno independiente para 'Bruma'.



Añade la ilustración

Fusiona tus ilustraciones en una foto con Photoshop



Borra la bruma Selecciona la capa de bruma y ve al panel de capas. Fija la opacidad en el 70% antes de borrar las áreas que interactúan con la foto.

tu dibujo ha de tener un propósito en la obra. Si eliges tener caracteres, dales un propósito, hazlos risueños, enfadados, tristes, alegres, etc. Si tu trabajo va a ser abstracto, mira su equilibrio visual. Siempre puedes elegir quitar elementos o centrarte en uno en particular. Para este tutorial he optado por una escena ocupada, pero sin exagerar, ya que la foto equilibra la ilustración.

Siempre dibujo mis ilustraciones a mano con pluma negra y uso programas para suavizar los bordes. Empleo Photoshop para limpiar la suciedad o reparar líneas rotas en el trabajo escaneado. Luego ajusto los niveles con la varita mágica, seleccionando las líneas negras para hacerlas más oscuras. Luego lo importo en Illustrator en donde uso la función 'Live Trace' para convertir la imagen en vectores, lo que le da al trabajo unas líneas más suaves y limpias. Si los escaneos han sido editados con líneas más oscuras, mejor para Live Trace. Una vez hecho, guardo el fichero y lo importo en Photoshop, donde corto las imágenes que usaré como capas y lo guardo como PSD de alta resolución.

La paleta de colores es importante, pero puede depender de muchas cosas como la foto o el contexto de tu ilustración. Puedes elegir si quieres que la ilustración destaque de la foto, o bien hacer que todos los componentes de tu obra trabajen juntos y se fusionen. De nuevo, esto depende del look que intentes conseguir. Primero ajusté la foto jugando con los niveles de saturación y apagando un poco el color en 'Imagen> Ajustar> Tono/ Saturación'. Como alternativa puedes ajustar el equilibrio de color y los canales según cómo quieras realizar tu imagen.

En el tutorial he decidido que la paleta tuviera un rango claro, pero tonos pastel. La foto en sí tiene un

Paleta de color

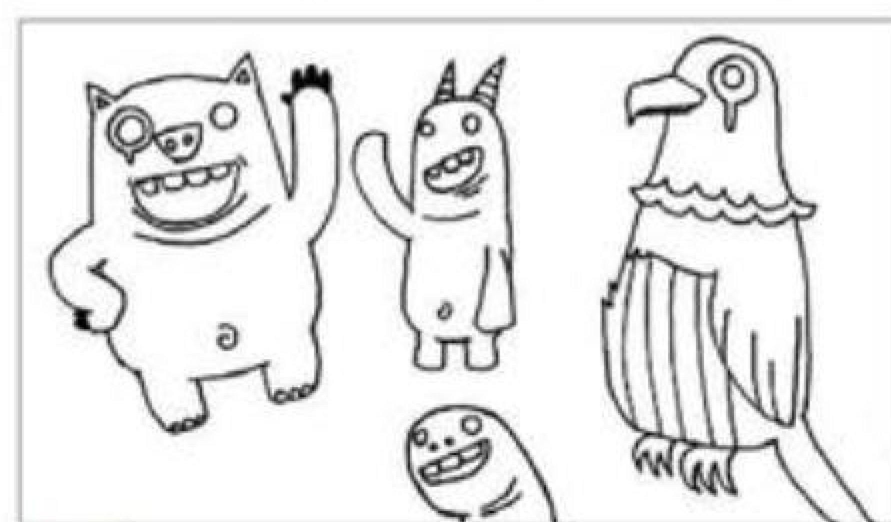
En función de la foto que hayas elegido, considera la paleta de color cuando retoques las ilustraciones y la foto en sí.Siempre es importante equilibrar las áreas ilustradas con la fotografía, de modo que no parezcan dos entidades independientes entre sí, y puedan formar un conjunto que sea visualmente creíble.



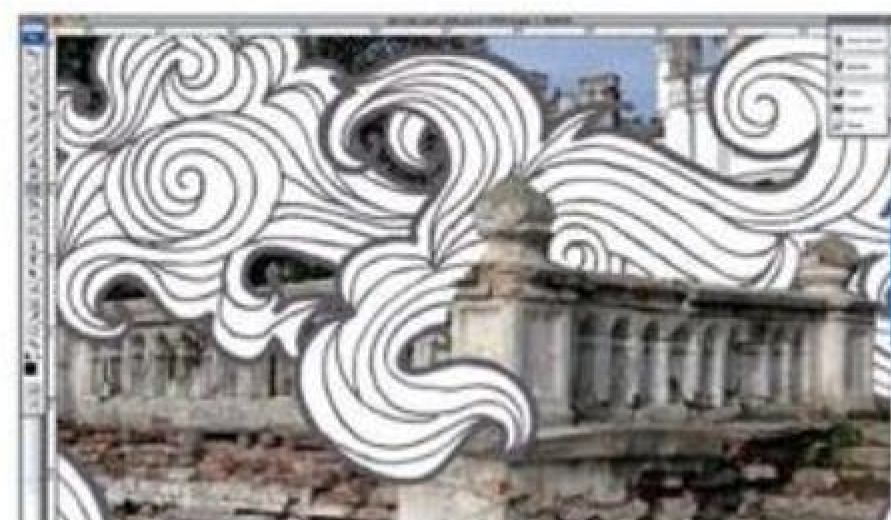
Coloca los personajes Abre el fichero AI donde tienes los personajes; selecciónalos individualmente con el lazo y arrástralos sobre la foto.



01 Planifica Decide dónde colocar los personajes y elementos. Para esta imagen, ubica los dibujos según su contenido y observa las áreas a equilibrar.



02 Personajes Los personajes son el centro de atención, de modo que haz que sean dinámicos, ya que añaden vida a la escena. Decide los colores.



03 Borra Una vez que está hecha la ilustración, fusiona las capas en grupos, en este caso 'Personajes/Bruma'. Borra lo necesario en la escena.



04 Detalles Hemos de añadir color y sombras a los personajes. Ten en cuenta dónde caen las sombras, es importante para mezclar la ilustración y la foto.



Borra personajes Selecciona cada personaje y edítalo según el papel que tenga en la escena. Si algunos se encuentran en la bruma, necesitarán ser aerografiados con el borrador.



Paleta de colores Cuando apliques color, emplea la varita, selecciona áreas aisladas y usa la herramienta 'Rellenar' a continuación.



Difumina los bordes La capa de bruma necesita ser suavizada, ya que parece demasiado nítida con respecto a la foto. Ve a Filtros>Desenfocar>Desenfocar Más.

bonito exceso de color, de modo que intento evitar colisiones visuales cuando le aplico color a mis personajes y adornos. Uso 'Relleno' en personajes individuales, combinado con la varita mágica para aislar áreas que quiero colorear. Lo mismo se aplicó a la ilustración de la neblina, donde empleé la varita mágica para seleccionar las líneas negras y las ajusté a un gris más claro, para complementar los colores de fondo.

Cuando trabajo con un fotomontaje ilustrado, tiendo a usar Photoshop para unir las piezas. Todos mis personajes están en capas independientes que etiqueto. Y una vez que están en su lugar, los agrupo en una carpeta en la pestaña 'Capas', para manejarlos con más facilidad. Primero posicioné las piezas de dibujo de la bruma por la escena, según lo había planeado en el esbozo. Luego los fusioné como capa independientes de la foto. Si todavía no quieres fusionar la bruma como una capa, puedes agrupar las capas en una carpeta. Acuérdate de asignarle un nombre apropiado. Una vez que las capas se han fusionado, esto hace que sea más sencillo borrar las partes que interactúan con la perspectiva de la foto. En la imagen principal puedes ver que algunas de las nubes y adornos rodean o cuelgan sobre partes del patio de piedra. Lo mismo se hará con la capa de personajes. Con ayuda del esbozo elijo las zonas en las que la bruma y los personajes han de estar delante o detrás de la foto.

Cuando borres o quites partes de las capas, lo mejor es reducir su opacidad, para que puedas ver la foto que hay debajo. Piensa en cómo interactúa la ilustración con la escena.

Una vez que todos los personajes y florituras están listo y en su lugar, puedes echar un vistazo a los detalles que le darán vida a la imagen. Al añadir sombras conectarás la ilustración con la foto, de modo que oscurece las áreas donde la bruma o los personajes se tocan. Averigua de dónde viene la luz

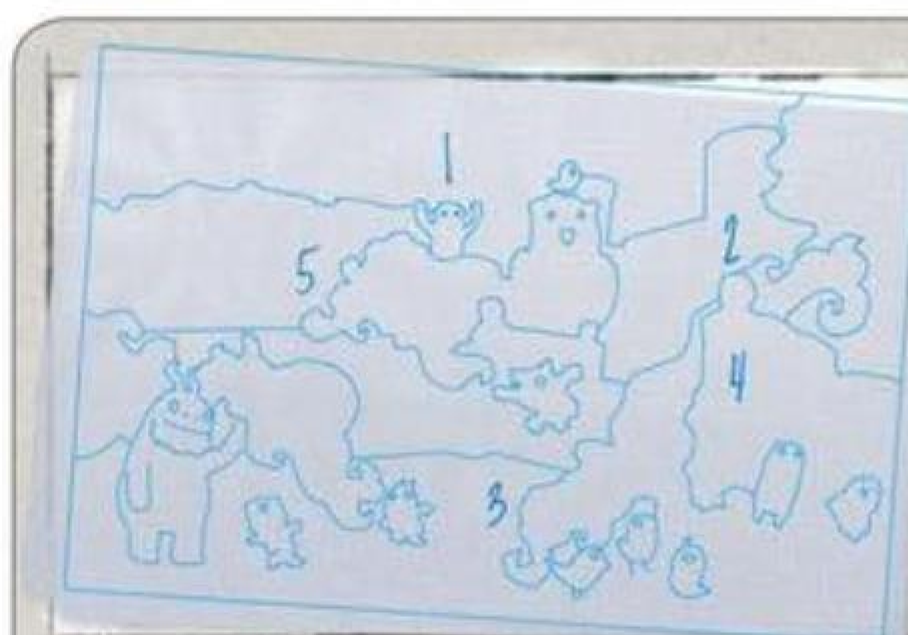


Imagen en detalle

Explorando la estructura del arte

1 Personajes en la bruma Una vez que decidí la posición de los distintos personajes en la escena, reduje la opacidad de los mismos al 70%, de modo que fuera más sencillo eliminar las partes que debían estar ocultas por la bruma con el aerógrafo.

2 La bruma Parte de la bruma también se borró para encajar en los elementos de la foto. Para simplificar las cosas, la opacidad se redujo al 70% para poder localizar aquellas partes que había que ocultar tras los distintos obstáculos de la escena.

3 Enfoca la foto Ciertas partes de la fotografía se enfatizaron utilizando la herramienta 'Oscurecer' con una opacidad ajustada al 80% para así poder oscurecer las áreas de primer plano que se encuentren delante de la capa de bruma.

4 Sombras Para un mayor realismo, se aplicaron sombras a los objetos ilustrados empleando la herramienta 'Oscurecer' con su ajuste máximo, y repasando la capa de fondo repetidas veces para crear algunas áreas más oscuras.

5 Niebla Arrastramos un fichero PSD de niebla sobre el documento para suavizar las capas de bruma ilustradas. Esta imágenes se colocaron delante de las capas de bruma y se redujo su opacidad hasta un 75% aproximadamente.

y duplica la capa de fondo (foto), por si quisieras comenzar de nuevo. Usa la herramienta 'Oscurecer' para pintar zonas oscuras en las áreas elegidas. No exageres, ya que las sombras no necesitan ser negras. Estamos buscando un aspecto sutil. He aplicado sombras a los lugares en los que la bruma cuelga delante de los ladrillos, y allá donde los personajes están de pie o corren por la escena.

La ilustración de la bruma puede que sea demasiado nítida comparada con la foto, ya que es un fichero vectorial importado. Para corregirlo, aplica un simple filtro de desenfoque en PS, lo que suavizará la capa y hará que sea más traslúcida. También he añadido capas de PSD de agencia con niebla, descargadas de **www.officialpsds.com**. Puedes duplicar estas capas para colocarlas delante o detrás de la bruma para crear profundidad en la niebla, lo que es otra forma de suavizar ligeramente

> “He aplicado estas sencillas técnicas de forma sutil”

Usa borradores suaves y la herramienta 'Oscurecer' para unir ilustración y foto

la ilustración. También puedes jugar con los niveles de opacidad de estas capas, creando una luz o espesando la niebla (lo que te guste). También puede ser una forma de apagar los colores si son demasiado intensos en el fondo.

El toque final requiere oscurecer las áreas de la foto para que destaquen más al lado de las partes ilustradas. En la imagen principal puedes ver que la bruma rodea la parte inferior de las escaleras y toca la piedra, donde he dado algunas pinceladas con 'Oscurecer'. Esta herramienta oscurece el contraste y reduce los colores, con lo que has de ser cuidadoso en su manejo. Echa siempre un vistazo general a la imagen para ver si todo está equilibrado. Yo he aplicado estas técnicas de forma sutil, buscando que las imágenes se fusionaran entre sí, pero naturalmente puedes decidir el aspecto personal de tu trabajo por ti mismo, y cambiarlo.

Añade sombras Selecciona la foto y las capas de fondo para añadir sombras tras ellas. Usa la herramienta 'Oscurecer' y pintará una estela oscura que se parece a una sombra.





Niebla Para añadir profundidad a la bruma, añade el fichero PSD de niebla y duplícalo donde sea necesario, para darle más vida a la ilustración. Puedes descargar ficheros desde bancos de imágenes.

Efectos con texturas

Tengo un pez 2011 **Illustrator**

“Este tutorial se centra en aplicar varias texturas a una ilustración. Con técnicas sencillas pronto podrás crear efectos de profundidad en tus imágenes”

Nigel Hopkins Diseñador gráfico, ilustrador

Entre bastidores

Info de artista

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Nigel Hopkins

Sitio de portfolio **www.behance.net/bignige**
País **UK**
Software usado **Illustrator, Photoshop, QuarkXPress**
Nigel Hopkins es el 50% de Blind Mice Design, y trabaja principalmente produciendo diseños gráficos, de personajes, logos e ilustración. A Nigel le encantan las curvas y la simetría.

Con cualquier trabajo de ilustración, mi primer paso es mi libro de dibujos, una hoja de papel en blanco o una servilleta, algo en lo que pueda dibujar. Comienzo a dibujar y apuntar ideas que tienen que ver con el tema de mi ilustración y cómo tomará forma. Tras llenar varias hojas de papel, selecciono los elementos más fuertes de cada dibujo y los escaneo, para poder comenzar con el trabajo digital.

Me siento cómodo ilustrando un gran número de temas, pero me lo paso realmente bien creando personajes muy coloridos. Esta ilustración en particular es de un gato aprovechando una situación para dar de comer a su familia. La idea de una extraña tormenta con peces y otros objetos cayendo del cielo me gustó. Como son gatos, no les gusta mojarse, así que les di paraguas, pero también me pareció que no perderían la oportunidad de los peces que caen, así que el gato adulto tiene el paraguas del revés, para recoger algunos ricos bocados. Una idea llevó a la siguiente. Al usar varios trazos se enriquece la imagen, pero has de elegir qué es apropiado para la ilustración. Por ejemplo, un trazo suave es más apropiado para el paraguas de plástico, que para el pelo del gato.

El siguiente paso es crear un nuevo documento, colocar los dibujos en una capa, bloquearla y reducir la opacidad al 50%. Creo una capa nueva por encima del dibujo original. Encuentro útil nombrar cada capa conforme la voy creando, para evitar confusiones, así que llamo a esta ‘Gatos’.

Ahora dedico mi atención a la ilustración, que es el gato adulto. Como el esbozo atenuado es gris, me ayuda mucho usar un tono brillante, con mucho contraste, para los trazos. Ajusto el color de relleno a



Portfolio del artista

Descubre el mundo gráfico de Nigel Hopkins



Exposición de arte callejero
2010, **Illustrator**
● Esta publicidad se diseñó como un gran vinilo para una ventana, promocionando la exposición V&A de arte callejero en Coventry.



Mundos salvajes
2011, **Illustrator, Photoshop**
● Póster promocional para instalaciones de juego y actividades de verano en el Herbert Art Gallery & Museum.



Es tuyo. Grábalo.
2010, **Illustrator**
● Mi contribución al "Es tuyo. Cógelo" del Herbert Art Gallery & Museum. La imagen ganó el premio semanal de **digitalartistdaily.com**

Crea profundidad

Textura y tono consiguen dinamismo

Antes



Después



En la ilustración acabada, los colores apagados del fondo contrastan muy bien con los elementos más vibrantes y divertidos del primer plano, dándole un equilibrio general a la imagen. Las texturas de pincel usadas aportan mucha vida a la escena. Los árboles de acuarela se funden con el fondo proporcionando profundidad y un sentido de escala. La sencilla textura de la lluvia confiere movimiento.El efecto de la piel de los gatos está hecho con trazos independientes agrupados, dándoles una calidad táctil.

'Ninguno'. Me gusta dividir mi imagen en objetos separados, ya que esto me da más flexibilidad cuando necesito hacer cambios.

Aunque estoy usando trazos con textura, comienzo a dividir el gato en partes sencillas y separadas con la herramienta 'Formas'. Uso la herramienta de 'Elipse' para crear un círculo que sea aproximadamente del mismo tamaño que el dibujo de la cabeza del gato. Luego, para las orejas, dibujo un cuadrado y lo giro hasta que es un diamante. Arrastro y copio el diamante para la segunda oreja (Alt-clic y arrastrar), luego combino los dos diamantes y el círculo con 'Unir' en el menú 'Buscatrazos'. Con el mismo método puedo crear ojos, nariz y boca. Con ayuda de la herramienta de selección directa, modifico los puntos de anclaje para afinar la cabeza del gato y conseguir exactamente la forma que deseo.

Para el cuerpo utilizo el mismo método que empleé para la cabeza, dividiéndolo en elementos separados y uso de nuevo las herramientas 'Forma' y 'Pluma' cuando es necesario crear los diferentes elementos. Para las partes que son simétricas, por ejemplo el interior del oído, los ojos, los dientes y las zarpas, sólo necesito crear uno, ya que podemos duplicarlos con la herramienta 'Reflejar'.

Trato el paraguas, la medusa y los peces de la misma forma, utilizando el método anterior. Una vez que me guste la composición, puedo comenzar a cambiar el color del trazo y de los rellenos, para darle vida a la escena.

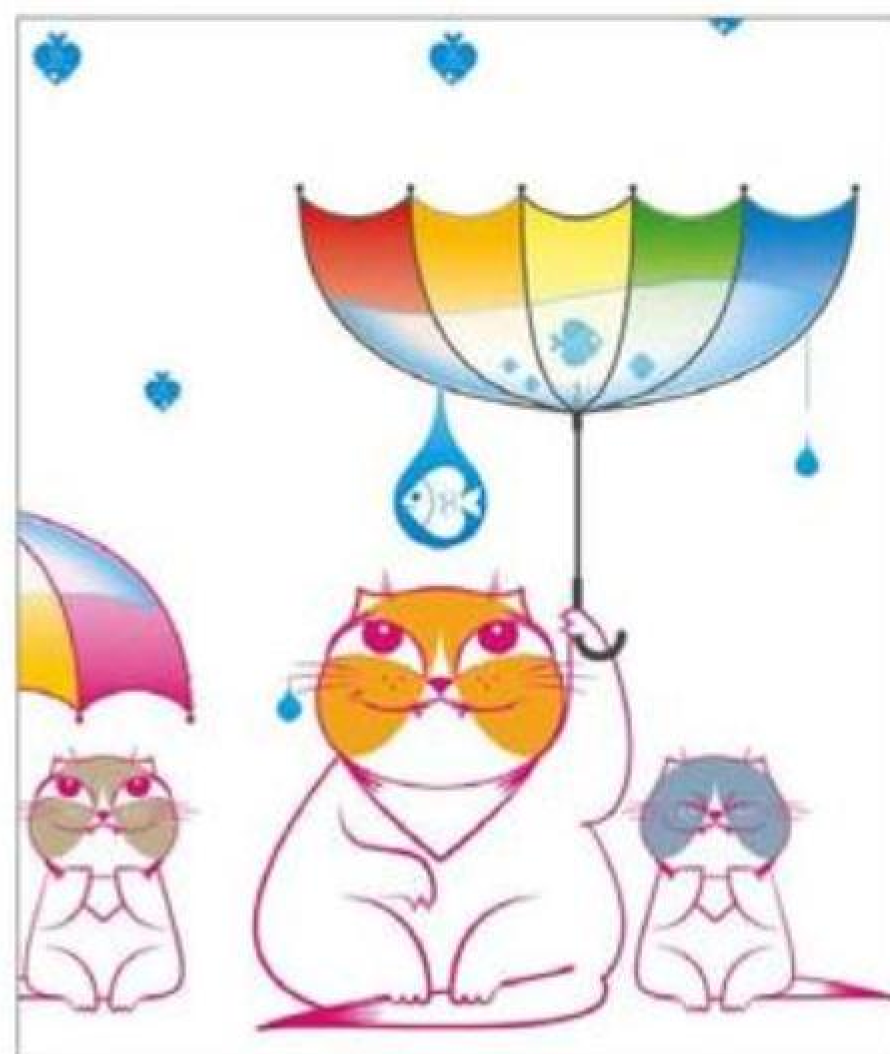


Formas de personajes Monto las partes con las herramientas de forma y pluma. Luego sigo modificando las líneas y formas hasta finalizar.

Para añadir textura, cargo una selección de pinceles de Illustrator y los personalizados. Voy a la paleta 'Pinceles' y pulso en 'Abrir biblioteca de pinceles', voy a 'Artístico' y selecciono el llamado 'Artístico Pincel'. Para cargar pinceles personales voy a 'Abrir biblioteca de pinceles> Otra librería' y navego hasta los pinceles que me gustan.

Empleo pinceles de Illustrator en las dunas de arena, árboles y todas las imágenes de fondo, además de pinceles personalizados para la lluvia **jimro.deviantart.com/art/Lineart-Brush-updated-26865887**). Uso los pinceles personalizados de deviantART para el contorno y la piel del gato, y los puedes encontrar en **maniacresources.deviantart.com/art/AI-Custom-Drawing-Brushes-1-66424977**. Los sitios como deviantART son un gran recurso para pinceles y otros elementos descargables, que pueden darle una ventaja a tu imagen, en lo que se refiere a efectos reales.

Ahora creo una capa llamada 'Lluvia' y la coloco debajo de los gatos. Dibujo una línea que sea aproximadamente de la altura de la página y la coloreo en cián. La copio varias veces hasta



Primero el color Antes de pasar a las texturas de pincel, termino de colorear todas las partes que componen los gatos, hasta que me guste el resultado.



Trazos con textura Sustituir las líneas suaves con trazos con textura le confiere carácter a los gatos.

conseguir el efecto de lluvia. Una vez que tengo unas 10 líneas, cambio la altura y añado unos trazos. Selecciono trazos alternos y aplico el pincel 'Lineart 16 Left' incrementando el trazo a 3pt. Deselecciona y selecciona el resto, dándoles un trazo de 1pt y empleando el pincel 'Lineart 12 Right'. Esto es lo que usé yo, pero puedes probar otras combinaciones. Selecciono todas las líneas, las agrupo y duplico, rellenando el resto del fondo con lluvia y continúo hasta que la pantalla esté llena, cambiando la altura y el grosor de los trazos para añadir variedad.

Ahora creo otra capa y la llamo 'Dunas de arena' Con una combinación entre las herramientas 'Formas' y 'Pluma' dibujo las dunas y los árboles. Los relleno todos con colores planos y los coloco en su sitio, cambiando su posición si es necesario. Comienzo aplicando algunos trazos sencillos a los elementos.Para la duna de arena utilizo el 'Pincel Rápido 1' del grupo Artístico de Illustrator. Al incrementar el grosor del trazo, obtienes una textura más áspera y menos predecible, con un aspecto más interesante. Aplica las mismas técnicas al resto de los elementos de fondo, experimentando conforme trabajas con los diferentes trazos y grosores, para conseguir el efecto que deseas.

Para los gatos uso de nuevo los pinceles de 'deviantART', en particular el 'DB04', pero hago algunos cambios, para adaptarlo a esta ilustración. Selecciono la cabeza y le doy un trazo de 0,6pt, ajusto el perfil de anchura variable a 'Uniforme' y la definición del pincel a 'DB04'. Como he hecho cambios en este pincel, en lugar de elegirlo de la paleta de pinceles personalizados, lo elijo de la paleta predeterminada. Selecciona el contorno de los brazos, cuerpo y cola y aplica el mismo perfil de anchura variable. Una vez hecho todo, experimenta con diferentes pinceles y trazos para los detalles, hasta conseguir el resultado que buscas.

Combina degradados con una película

Las áreas de agua, en la base de la ilustración y en el paraguas tienen textura. Para conseguir este efecto haz una copia de tu agua, rellénalo con un degradado blanco y negro, y luego ve a Efecto>Artístico y elige Película granulada.



Añade profundidad Si importas escaneos de papel viejo o arrugado y usas patrones personalizados, conseguirás más textura y profundidad.

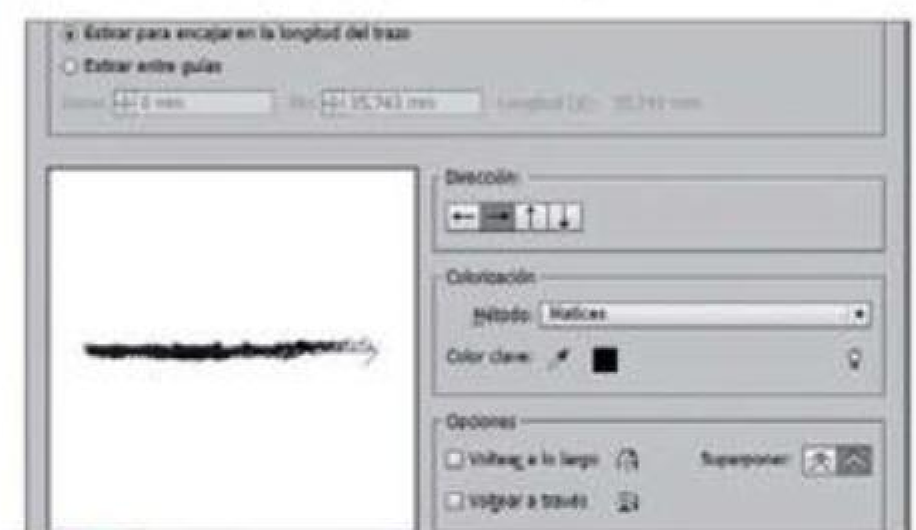


Trabaja con tus pinceles

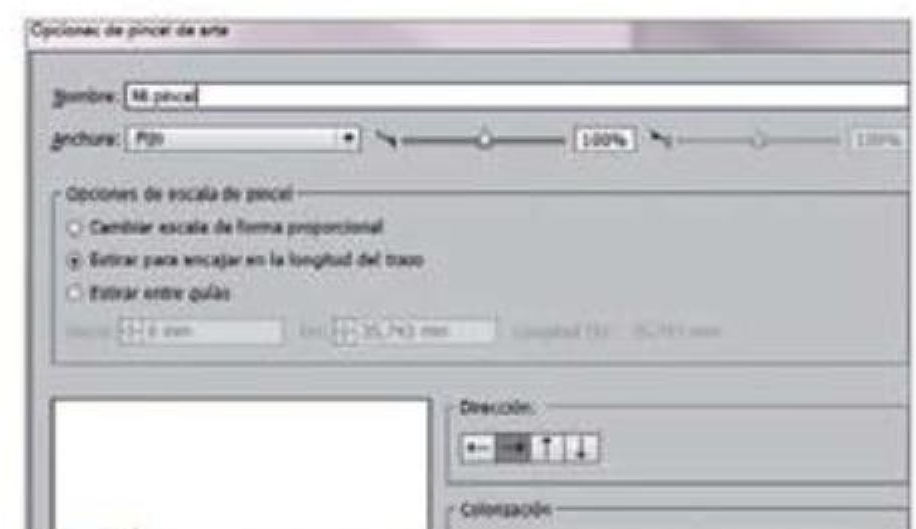
Cómo añadir, modificar y aplicar pinceles personalizados



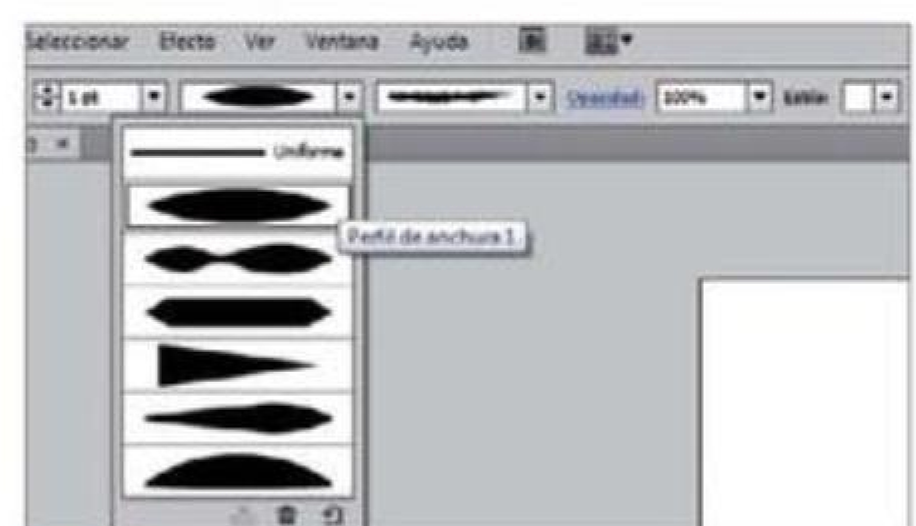
01 Añade pinceles personalizados En el panel de pinceles abre el menú, ve a 'Abrir biblioteca de pinceles' y encuentra el pincel en 'Otra'.



02 Cambia el nombre Localiza el pincel 'DB04'. Aparecerá en tu paleta de pinceles, de modo que ábrelo con un doble clic. Cambia el nombre aquí.



03 Opciones de pincel Puedes cambiar el ancho y el método de colorización. Establecí la anchura al 50% y la coloración a 'Alteración' de tono.



04 Ajusta el trazo Con el 'Perfil de Anchura 1' el trazo obtiene extremos estrechados. Esto es lo que hemos usado en los brazos de los gatos.

Ilustración



Ficheros disponibles

Elementos de la imagen

Una ciudad en esencia

"Crea un paisaje urbano sencillo, pero con mucho estilo, usando texturas"

Entre bastidores

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos

Info de artista



Liam Smith

Sitio de portfolio **www.immrbrightside.com**
País **UK**

Software usado **Illustrator y Photoshop**

Me encanta crear personajes y el mundo que los rodea, con un aspecto poco tradicional, usando texturas, patrones y detalles adicionales en Illustrator y obtener el efecto deseado.

Vida cotidiana 2011 **Illustrator**

“ La meta de este tutorial es mostrar lo sencillo y divertido que puede ser crear un paisaje urbano para conseguir un aspecto no tradicional **”**

Liam Smith Ilustrador

Usar texturas en una imagen pueden darle sustancia y vida con ese algo más: carácter para unirlo todo. Con los métodos que cubre este tutorial, tu trabajo destacará más y te proporcionará un portfolio impresionante para que lo vean y disfruten tus clientes potenciales.

La meta de este tutorial es la de simplificar un paisaje urbano, dándole un aspecto juguetón, atrevido y estilizado, demostrando que la imagen no ha de estar repleta de los edificios genéricos que puedes ver en una ciudad real y, aún así, crear un impacto.

Cuando investigué los paisajes urbanos vi que la mayoría de ellos eran vistas lejanas de rascacielos, casas, puentes y carreteras, todo apiñado. Escenas impactantes, pero llenas de cosas y sin individualidad. Parte de mi meta ha sido simplificar este paisaje urbano, de modo que la imagen final quede más cercana, manteniendo los elementos típicos de la ciudad.

De esta forma puedes prestar más atención a los detalles de los edificios y las estructuras, para añadir un toque poco convencional y juguetón. También significa que puedes incluir algunos personajes en la escena, para darle algo de vida a la imagen y añadir individualidad y dinamismo a la composición. Aunque estoy en contra de los aburridos diseños cuadriculados de los edificios, he mantenido características reconocibles como balcones y elementos de la arquitectura de rascacielos en mis dibujos.

Además de las texturas, veremos cómo usar los modos de fusión para los sombreados así, como diferentes tipos de trazo para dar un aspecto único, poco tradicional.

01 Encuentra referencias Aunque no le proporciono demasiado realismo a la ilustración, es una buena idea recoger algunas imágenes para ayudar al principio y para que tengas una idea de lo que incluir. Al crear la distribución inicial, es útil disponer de referencias.





02 Dibuja los elementos principales Dibuja algunas ideas de edificios, ya que son el centro de atención de la obra. No utilices la típica arquitectura cuadrada, emplea curvas y añade algo de movimiento a las formas y los detalles del edificio. Dibuja también la distribución.

03 Encuentra texturas Piensa en qué texturas son adecuadas para un paisaje urbano. La madera, la piedra, el hormigón y el metal son un principio. Busca también patrones que incluyan flores, mármol y dameros. Haz fotos tú mismo, o utiliza recursos online como por ejemplo **www.bittbox.com**





04 Comienza a construir Comienza creando una imagen plana y básica de los edificios que has dibujado. Deberías poder ver el lateral del edificio, así que, para crear el color oscuro, crea el lado del edificio, luego copia y pégalo a una nueva capa. A continuación utiliza el modo de fusión 'Multiplicar' en ella.



05 Crea y prepara pinceles de motivos Los pinceles de motivos pueden añadir detalles, ayudar a ahorrar tiempo y proporcionar un aspecto poco convencional. Crea un círculo, abre la paleta de pinceles con el círculo seleccionado, pulsa en 'Pincel nuevo', luego selecciona 'Pincel de motivo'. Juega con el cuadro de diálogo y con otras formas, como quieras.

06 Añade detalles Usando los pinceles de motivo que has creado, comienza añadiendo detalles a los edificios, variando dónde y cuándo los usas, de modo que no haya dos iguales. Añade cortinas a las ventanas de un edificio y macetas a las ventanas de otro, por ejemplo, para emular la realidad.



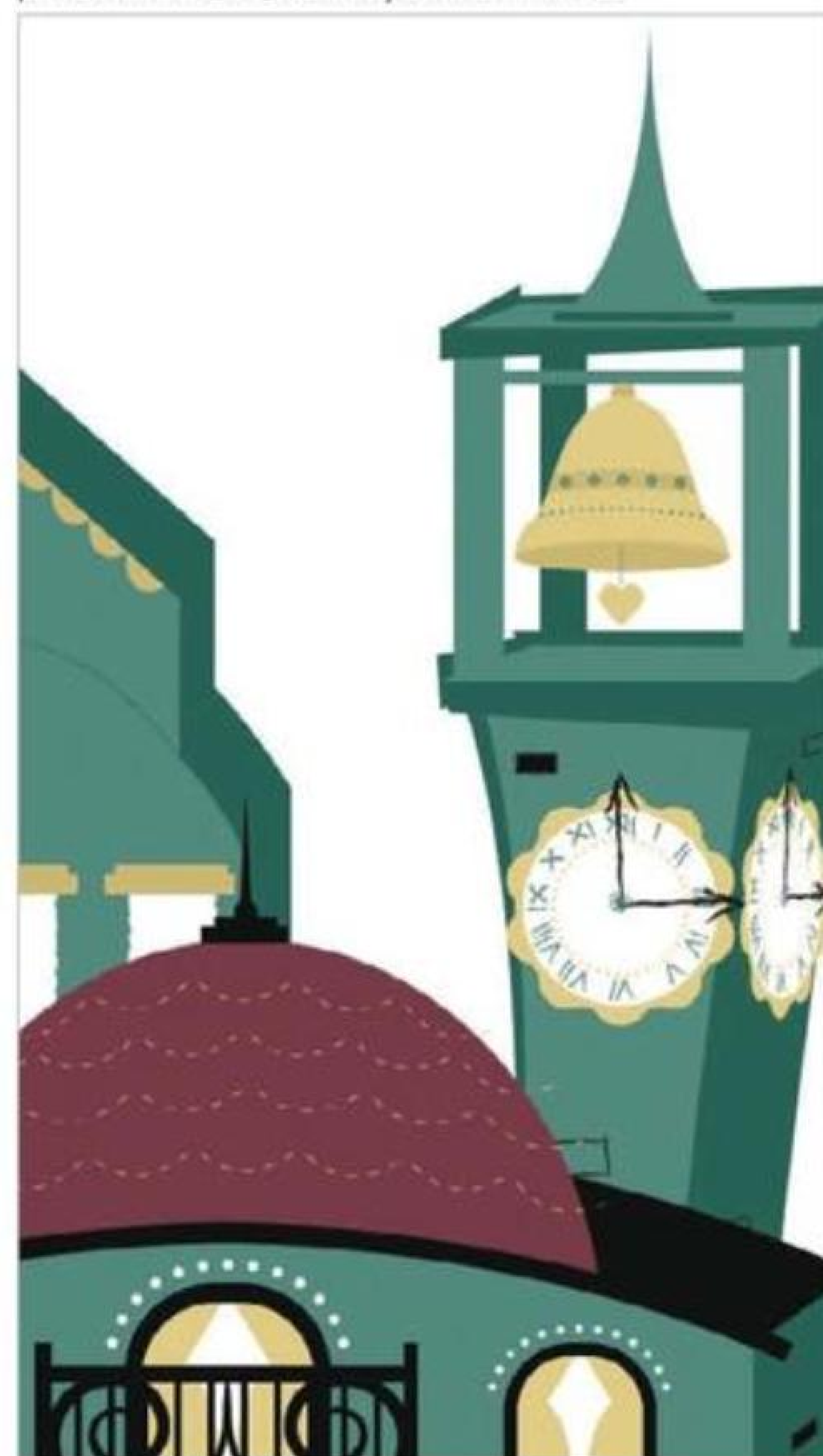
07 Crea el balcón Crear el balcón es sencillo y ayuda al desarrollo de la imagen. Con las herramientas de espiral, pluma y rectángulo, crea la mitad del diseño, luego haz una copia y refléjalo. Usa Mayúsculas y las teclas de cursor para mantener los rectángulos a la misma distancia.





08 Pon algunos ladrillos Para crear un aspecto tosco en los ladrillos, usa los pinceles de carboncillo en la paleta de pinceles 'Nuevo> Artístico> LápizTizaCarboncillo'. Usando los trazos y las texturas evitarás que la imagen parezca plana y unidimensional.

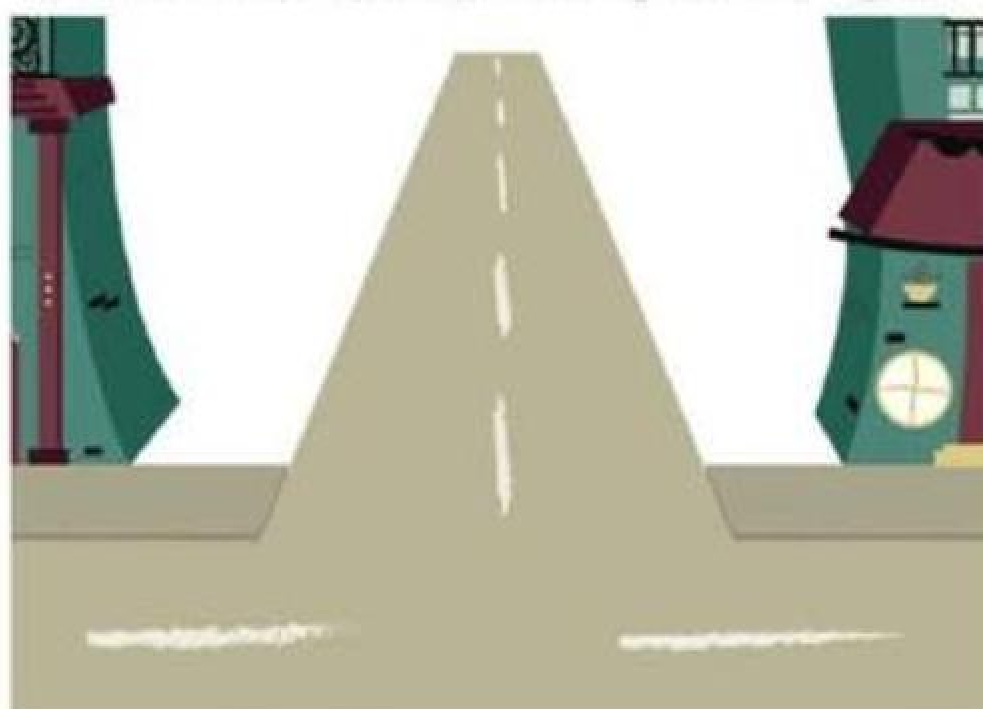
09 Crea más edificios Con el estilo y las técnicas que hemos definido, comienza a trabajar en más edificios, incluyendo rascacielos y una torre con campanario. Crea variedad y evita algo demasiado cuadrado o urbano. Usa pinceles de carbón, motivos y otros elementos.





10 Diseña la distribución
Con unos cuantos edificios creados, comienza dibujando la distribución de la ciudad, colocando los elementos que quieres. En mi caso, habrá un puente enmedio, con una carretera al frente. Coloco los edificios pequeños delante y los grandes detrás, lo que, con el puente, consigue añadir profundidad.

11 La calle Con los edificios colocados, queda definido dónde irán las calles. Usa rectángulos para crear la calle y el pavimento con la carretera del puente estrechándose para mostrar la perspectiva. Usa trazos de carboncillo para las marcas viales. Parece plano, pero lo arreglaremos enseguida.

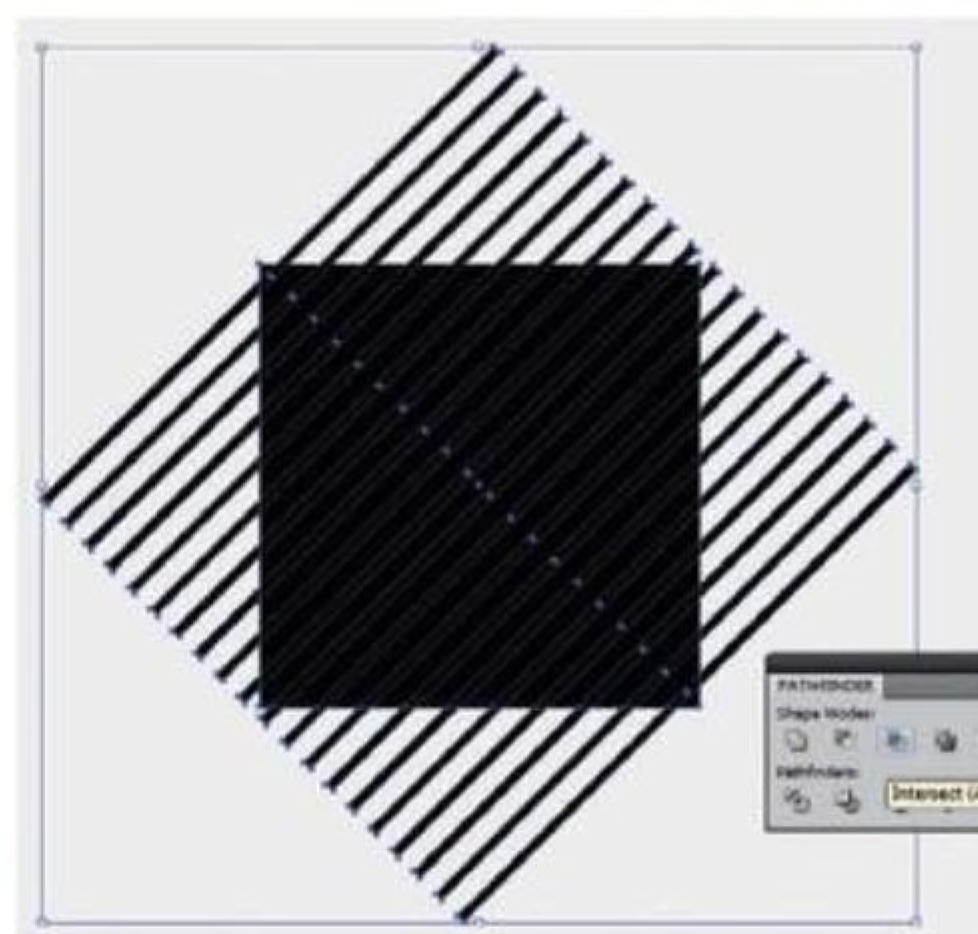




12 Columnas del puente Crea las columnas con la pluma, usando el mismo método para los lados oscuros que has visto para los edificios. Añade una caja en la parte superior, con los bordes sobresalientes, un círculo y un triángulo largo como antena. Luego crea un arco y un rectángulo y colócalos entre las columnas.

13 Motivo para la verja Crea un motivo de líneas curvas para el puente con la pluma. Selecciona este motivo y pulsa en 'Objeto> Expandir'. Con el motivo seleccionado, haz clic con el botón derecho, agrúpalo y arrástralo a la paleta de 'Muestras'. Ahora es un motivo de relleno, de modo que puedes crear una forma en el puente y rellenarla.





14 Motivo de rayas Crea un documento cuadrado y haz un rectángulo justo por fuera. Copia y pega el cuadrado varias veces utilizando 'Mayúsculas' y las teclas de cursor, de modo que queden a la misma distancia. Agrúpalos, gíralos 45 grados y añade un cuadrado por encima. Selecciona todo y, con el 'Buscatrazos' haz 'Alt+clic' en 'Interseccionar'.

Texturas en escala de grises

Si tus texturas tienen colores vivos, como un motivo de flores rojas, asegúrate de convertirlas a escala de grises en Illustrator con 'Edición> Editar colores> Convertir a escala de grises'. Esto ayuda a fusionar el motivo o textura con el fondo sin colores vivos que estén fuera de lugar.

15 Barandilla de puente Añade el motivo creado a la paleta de 'Muestras'. Copia y pega las dos columnas y el arco terminado, luego redúcelo. Haz que los lados del puente se curven hacia arriba y usa el motivo de rayas como barandillas. Añade dos trazos de carboncillo como cables.





16 Farolas Las farolas se han hecho a partir de formas básicas empleando las herramientas 'Forma' y 'Remolino', mientras que la pluma añade detalles. Usar farolas reales como referencia ayuda mucho. Coloca la farola delante de la columna del puente y duplícala para la otra.

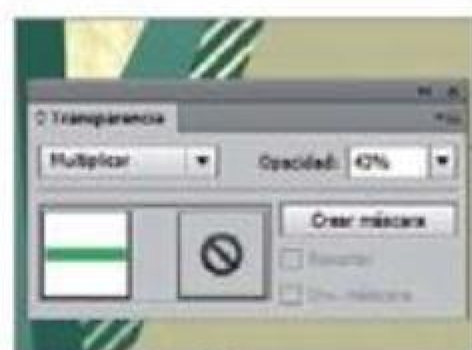
17 Árboles Usa la pluma para crear el árbol y varía la longitud y dirección de las ramas, teniendo en cuenta la sencillez del dibujo. Con el motivo circular de antes, añade decoración al tronco. Con las texturas luego le darás más vida a los árboles y un efecto más realista.





18 Las hojas Crea un círculo y elige un nuevo pincel en la paleta de pinceles, eligiendo 'Pincel de dispersión'. Juega con los valores. Usa el lápiz y haz un garabato alrededor de las ramas, luego añade un trazo grueso de carboncillo, para darle a las hojas un aspecto más natural.

"Un paisaje urbano no ha de tener sólo edificios. Piensa en qué más podrías encontrar"



19 Fondo Quise mejorar el fondo un poco, ya que parecía muy vacío, así que usé una textura ligera y reduje la opacidad al 36%. Coloqué un rectángulo largo en la parte inferior, que sería el horizonte, cambiando el modo de fusión a 'Multiplicar', con la opacidad reducida al 43%.

20 El sol Crea un círculo amarillo y un triángulo largo. Céntralo en la parte superior del círculo, luego duplícalo y rótalo 22,5 grados. Repite esto con cada triángulo hasta que tengas un cuarto del sol. Luego duplica y refleja el otro lado y añade un trazo de carboncillo. El modo de fusión es 'Multiplicar' con una opacidad del 68%.

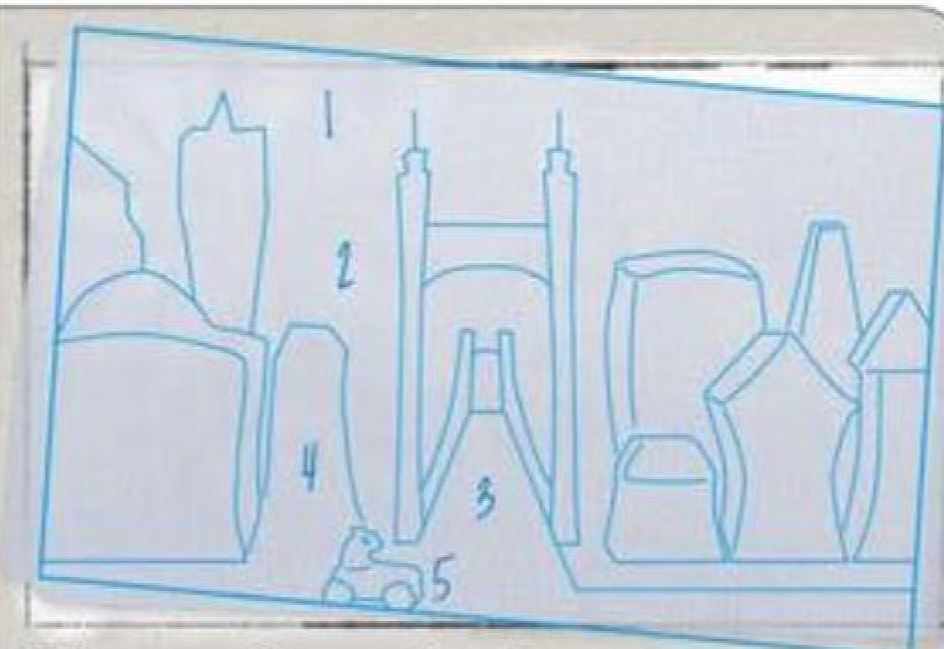


21 Nubes y humo Para las nubes y el humo de las chimeneas, usa los pinceles de color diluido que están en 'Pinceles> Artísticos> Color diluido'. Cambia el modo de fusión a 'Multiplicar' y la opacidad al 44%, para que no destaque.





22 Coloca y usa texturas Usa 'Archivo> Colocar' para ubicar las texturas una a una y arrástralas a la paleta de 'Muestras', convirtiéndolas en motivos. Cuando quieras usar una textura, copia y pega un objeto delante, rellénalo con el motivo y usa el modo de fusión 'Multiplicar'.



Disecciona la imagen

Explora la ciudad estilizada

1 Textura grunge de fondo Si usas una textura como esta, la imagen deja de ser plana y pega bien con los elementos toscos de fondo como el sol y las nubes. Si usas 'Multiplicar' en los objetos, se transparentará parte del fondo.

2 Fuente de luz El sol confiere algo de vida a la imagen, añadiendo un elemento diferente. Como está centrado, ayuda al puente a ser el centro de atención. Si estableces el sol como 'Multiplicar', dará sensación de calidez para la ciudad.

3 Centro de atención El puente separa los edificios y realmente atrae la atención del espectador. Es un elemento diferente, confiere más vida y otra dimensión visual a la escena. También ofrece un espacio negativo en la composición.

4 Textura floral Podrías usar la típica textura grunge para cubrir los edificios, pero intenta algo diferente. Un motivo floral y ligero le da a la ciudad algo de carácter. Prueba a experimentar también con los modos de fusión y con la opacidad.

5 Incluye personajes Aunque los edificios y estructuras son el centro de la obra, añadir uno o dos personajes da un toque agradable. Ponlos en diferentes situaciones para dar un toque más dinámico y romper la distribución.



23 Aplica textura a la ciudad Duplica el objeto frontal y rellénalo con la textura. Cambia el modo de fusión a 'Multiplicar' y reduce la opacidad, de modo que se fusione mejor. Hazlo con cada edificio. Juega con diferentes texturas en diferentes objetos.

24 Completa los edificios Usa una textura tosca, de grava, sobre la carretera y el pavimento. Duplica la textura del pavimento, de modo que sea más oscura y se distinga de la carretera. Usa este método en los árboles, pero con una textura de madera.





25 Dale vida a la ciudad Con el paisaje principal terminado y las texturas añadidas, da un toque de vida a la imagen. Crea personajes, coches, bicis, señales de tráfico, bocas de riego, etc. Lo que sea relacionado con la ciudad, para ayudarte a añadir algo de individualidad a la misma.

Ilustración

Entre bastidores

Info de artista

Artista digitales explican las técnicas tras sus trabajos



MEGAMUNDEN

Sitio de portfolio
www.megamunden.com
País **UK**
Software usado
Photoshop, Illustrator

MEGAMUNDEN combina creaciones de la naturaleza, diseño de tatuajes, gráficos de los 80 y una esencia de Lejano Oriente. Entre sus clientes ise ncluyen British Airways, Nike, Toshiba, Penguin y otros.

Ficheros disponibles

Arte lineal

Sombrea vectores

Trabajo en Progreso

Imágenes vectoriales con profundidad



Paso 7, Duplica y voltea



Paso 19, Sombreado/profundidad



Paso 11, Expande tus selecciones



Paso 15, Acabado Gaussiano

MEGA-BÚHO 2011 **Photoshop e Illustrator**

"La meta de este tutorial es mostrarte cómo crear una ilustración vectorial sombreada, con Illustrator y Photoshop"

MEGAMUNDEN Ilustrador y diseñador senior en ilovedust

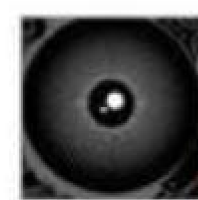
Este tutorial te guiará por el proceso de crear un búho completamente sombreado en formato vectorial y luego en Photoshop. El uso de un arte lineal basado en patrones y potentes formas sicodélicas combinado con un fuerte sombreado consigue una obra de diseño muy vistosa. Pero hay mucho margen para que puedas personalizar el resultado final. Durante la parte de dibujo de esta guía puedes usar tu propio estilo o incluso elegir un sujeto distinto. Esto hará que sea más interesante para ti, ya que el producto final será tuyo. Simplemente habrás seguido los pasos con las técnicas y herramientas que explicamos.

Los búhos son un sujeto popular e interesante, y aparecen constantemente en las ilustraciones contemporáneas. Al añadirle un tercer ojo que todo lo ve, mi ilustración toma un cariz algo distinto. Espero llamar la atención del observador más que con sólo dos.

Para completar este tutorial necesitas tener acceso a una impresora y un escáner, a fin de crear tu dibujo. Pero también te puedes saltar la parte de dibujo y crear tu propio búho únicamente con patrones vectoriales si lo prefieres. Si haces eso, ignora los pasos 4 a 6 y emplea las herramientas de formas de Illustrator en su lugar.

Antes de comenzar el tutorial, merece la pena reunir muchos patrones de referencia, ya que considero que son lo que ayuda a esta obra a convertirse en algo más que una sencilla imagen de un búho. Añade mucho interés, de modo que echa un vistazo al Art Nouveau, los patrones en heráldica, a diseñadores contemporáneos y cualquier lugar en el que puedas encontrar inspiración.

Las dos técnicas de sombreado principales que aprenderás son el uso de la herramienta 'Fusión' y los degradados en Photoshop. La herramienta 'Fusión' te permite dibujar dos líneas separadas y paralelas (pueden ser curvas), rellenar el hueco entre ellas con un número determinado de líneas y fusionarlo todo en una forma. Los degradados te ofrecen una transición suave de un color a otro, incluso entre varios colores. Estas técnicas son la base que necesitas, de modo que sigue las explicaciones para construir tu propia creación vectorial.

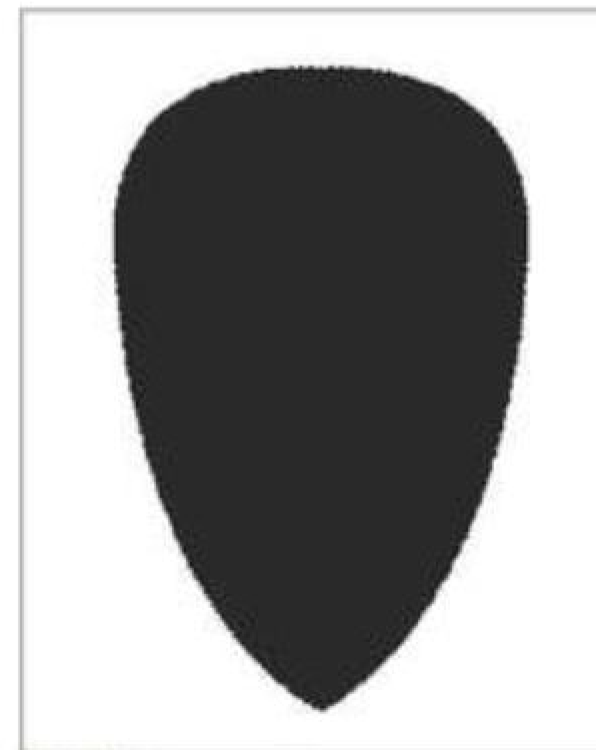


Software listo, ¡vamos!

Las referencias y la creación de una maqueta



01 Reúne referencias Comienza reuniendo tus imágenes de referencia. Flickr es útil para ello, así como la búsqueda de imágenes de Google. Es bueno echar un vistazo a referencias fotográficas, en este caso para ver el aspecto de un búho. Suelo hacer un esbozo muy simple en Photoshop con las imágenes encontradas como base.



02 Maqueta En Photoshop, abre un fichero nuevo con el tamaño que quieras (A3 está bien). Yo tenía clara la forma que iba a tener mi búho: muy estilizado y sencillo, de modo que comencé a dibujarlo directamente con el 'Lápiz'.

03 Crea y refleja Con el 'Lazo poligonal' y los comandos 'Cortar' y 'Pegar' crea la mitad del búho, utilizando una composición de tus imágenes de referencia. Como quiero que la imagen sea un gráfico, el estilo reflejado funcionará bien. Duplica la mitad y utiliza 'Edición> Transformar> Voltear horizontal'.





Crea el arte lineal

Usa una serie de referencias fotográficas como guía

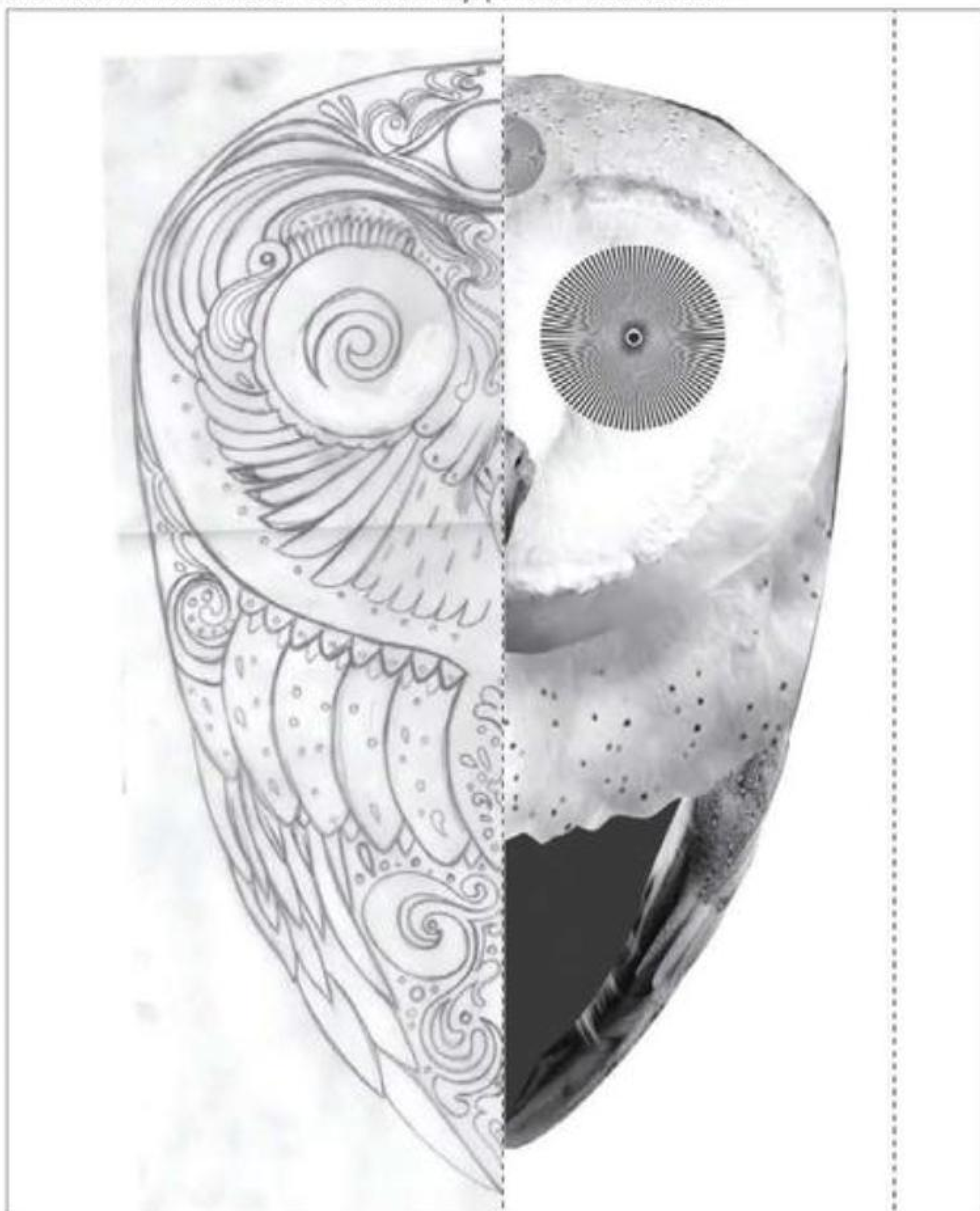
04 Imprime y dibuja Ahora imprime tu composición reflejada en A3. Con papel vegetal comienza a dibujar la mitad del búho a mano. Quería que el sujeto fuera muy decorativo y complejo, así que añadí mis propios detalles.





05 Medio dibujo En realidad sólo necesitas dibujar la mitad de la imagen, como he hecho yo a lápiz. Puede que cometas errores, de modo que siempre puedes crear un trazado del esbozo para el diseño final. Esto te puede ayudar en la primeras fases, lo que es algo positivo.

06 Escanea y recompón Escanea tu dibujo una vez que te guste, e impórtalo a Photoshop. Si has dibujado algo más de la mitad, corta la imagen, de modo que tengas una línea de simetría exacta. Posiciona el dibujo por encima del esbozo.



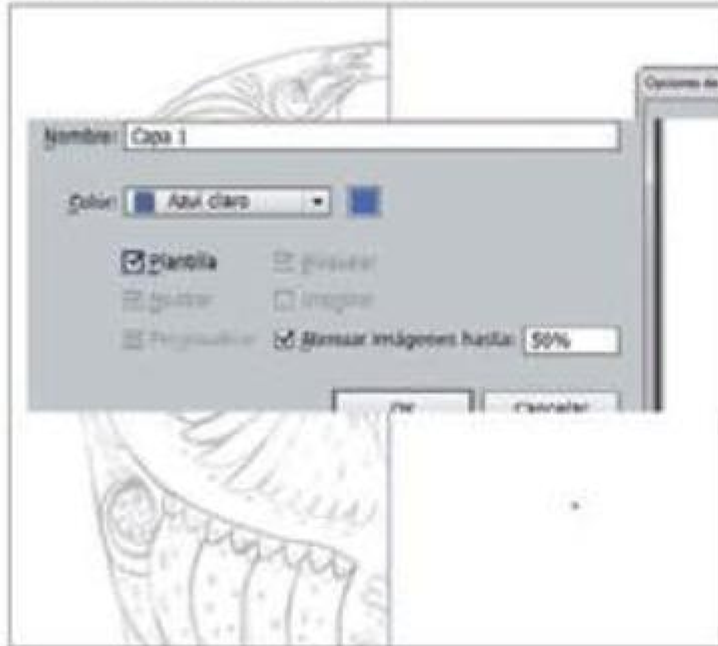


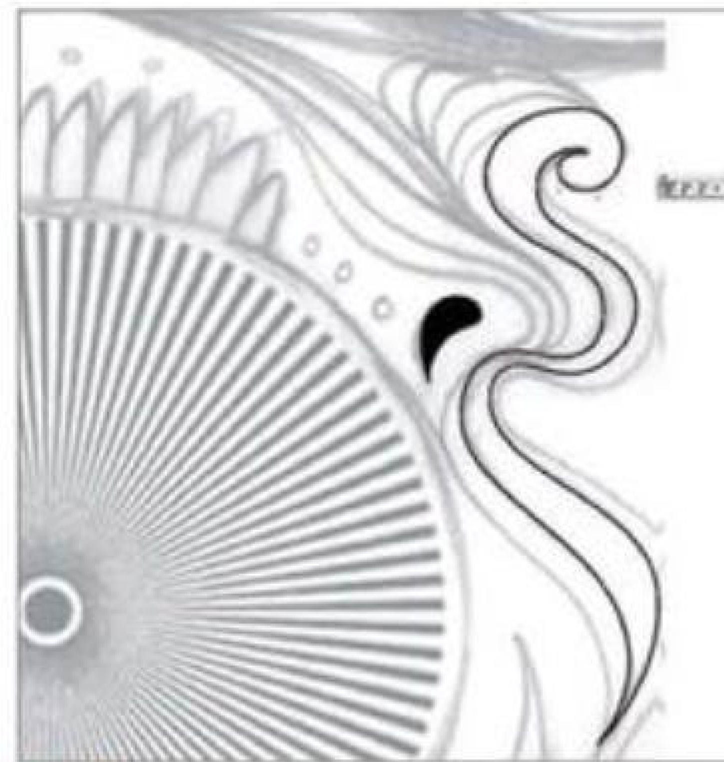
07 Duplica y voltea Una vez que tengas posicionada la mitad exacta del búho, duplica esa capa. Ahora puedes usar 'Edición> Transformar', haz 'Ctrl+clic' en la capa de la imagen y selecciona 'Voltear horizontal'. Ajusta la posición de la segunda mitad y luego fusiona las dos capas.



08 Límpialo Emplea la herramienta 'Sobrexponer' ajustada a 'Iluminaciones' y una opacidad que no altere la calidad de las líneas. En torno al 50% debería ser adecuado.

09 A Illustrator En este punto necesitas guardar un JPEG de tu documento Photoshop y colocarlo en Illustrator ('Archivo> Colocar'). En la paleta de capas haz un doble clic sobre la capa que ves y activa el modo de plantilla con una atenuación del 50%. Cubre la mitad con un bloque blanco y bloquéala.





10 Traza Es hora de comenzar a trazar; el proceso más largo de todos. Usa la herramienta 'Lápiz', ya que ofrece el mayor control. Sólo necesitas centrarte en crear líneas individuales y figuras cerradas que sigan el dibujo. Hazlo en una capa nueva.



11 Fusiona vectores En algunas áreas usé la herramienta 'Fusión' para crear algunos efectos de sombreado interesantes. Esto funciona cuando dibujas líneas bastante paralelas (aunque sean curvas). Elige la herramienta 'Fusión' en la paleta principal y pulsa sobre cada una de las dos líneas. Vuelve a la paleta de herramientas y haz clic en el icono de 'Fusionar'. Esto abre un cuadro de diálogo en el que puedes elegir los 'Pasos especificados'.



12 Parchea Puede que haya ocasiones en las que la herramienta 'Fusión' te dé resultados no deseados o que necesites cubrir una parte de las líneas. Puedes conseguirlo con una forma sólida, rellena de negro.

13 Fusiones imperfectas A veces puede que necesites ajustar el efecto de las fusiones. Ajusta las líneas entre las dos iniciales seleccionándolas y usando 'Objeto> Expandir'. Ahora podrás editar las curvas.



Digitaliza arte lineal

Transforma dibujos a lápiz o tinta para la pantalla



01 Escanea recto Limpia siempre tu escáner bien y si estás escaneando un A4 en un escáner A4, fíjate bien en la alineación de las mitades.



02 Sobreexponer La herramienta 'Sobreexponer' es muy útil cuando se trata de arte lineal dibujado a mano, ya que puedes aclarar las sombras o los brillos.



03 Multiplicar El modo de fusión 'Multiplicar' te permite hacer que todo lo blanco de la capa sea transparente y el resto sea opaco.



04 Más fusión También puedes seleccionar el borde de una imagen y suavizar el borde, de modo que cuando se solape, las dos piezas se fusionen.

Portfolio del artista

MEGAMUNDEN está por todas partes...



Dúo de calaveras
2011, **lápiz y Photoshop**
● Creado por Gavin Strange en **news.jam-factory.com**



Floodit
2010 **lápiz, portaminas y Photoshop**
● Una obra para la exhibición Floodit en Nottingham, con música en vivo. Organizado por Waste Studio **www.wastestudio.com**



La bomba (Brighton)
2011, **Rotuladores Posca, acrílicos**
● Mural a mano alzada para la peluquería unisex The Bomb en Brighton, 39A Sydney Street.

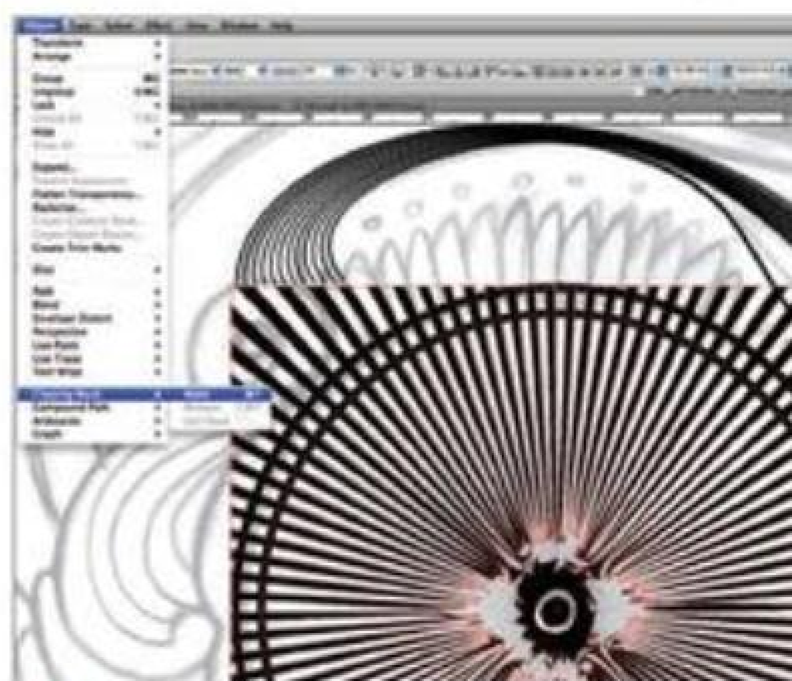


Sombrea en Photoshop

Añade profundidad e interés con degradados

14 Crea patrones Utilicé una parte de una foto que hice, ajustando los niveles hasta que quedó en blanco y negro (lo hice en Photoshop con 'Imagen> Ajustes> Niveles'). Una vez completo, pasé la imagen a Illustrator y usé la opción 'Live Trace para convertirlas en vectores, ajustando el umbral en 128 y desenfoque a 0px.



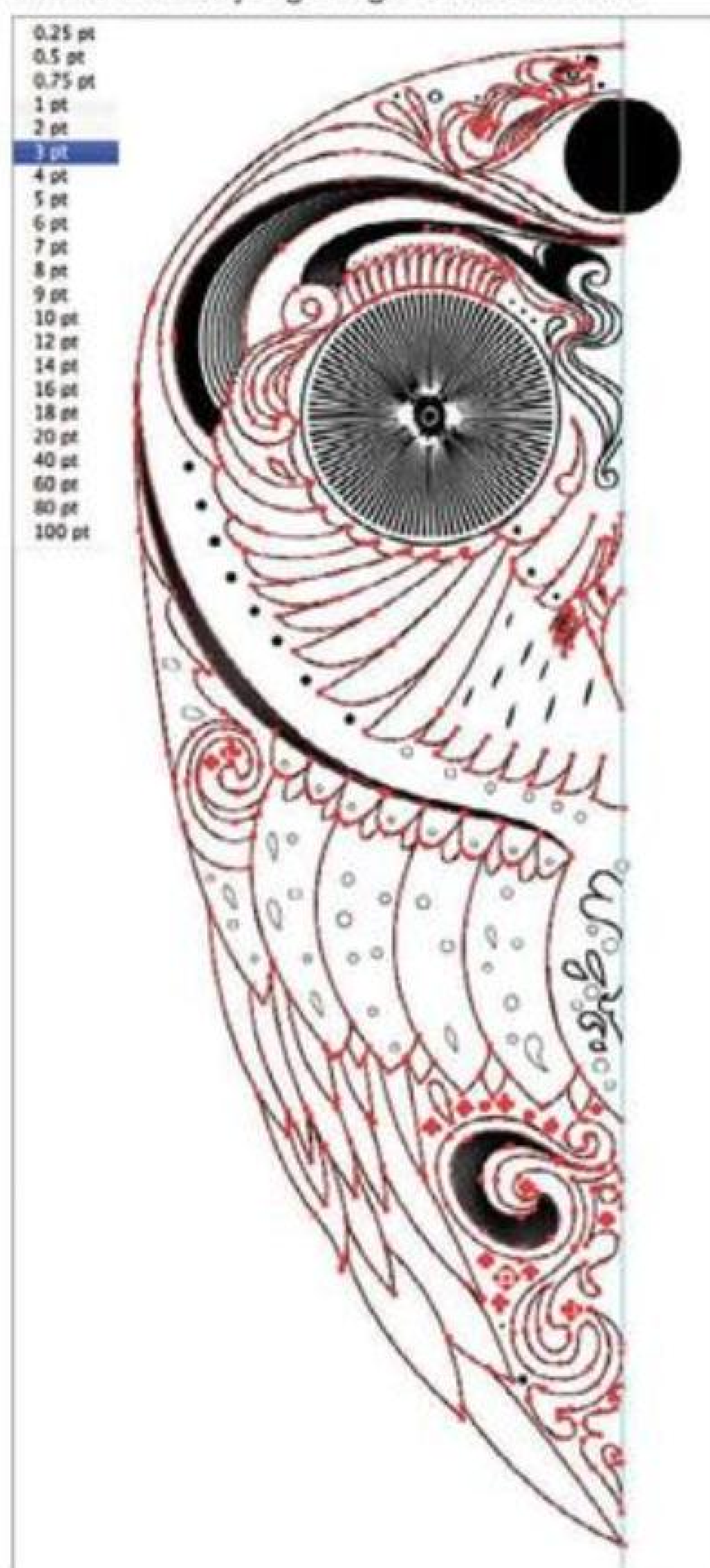


15 Máscaras de recorte Este patrón se usará para los ojos del buho. Para ocultar los bordes cuadrados del patrón he empleado una máscara de recorte, dibujando un área sobre la zona a conservar. Luego utiliza 'Objeto> Máscara de recorte> Crear'.

16 Detalles La mitad del búho se unirá ahora. Acentúa la naturaleza gráfica de la obra utilizando algunas formas geométricas para crear patrones. He empleado círculos aquí.



17 Ancho del trazo Es mejor tener pocos grosores de trazo en una misma obra. En este caso son sólo 2: 3pt y 1pt. Pulsa 'Mayús', selecciona la líneas que quieres que tengan el mismo tamaño y elige su grosor en el cuadro.



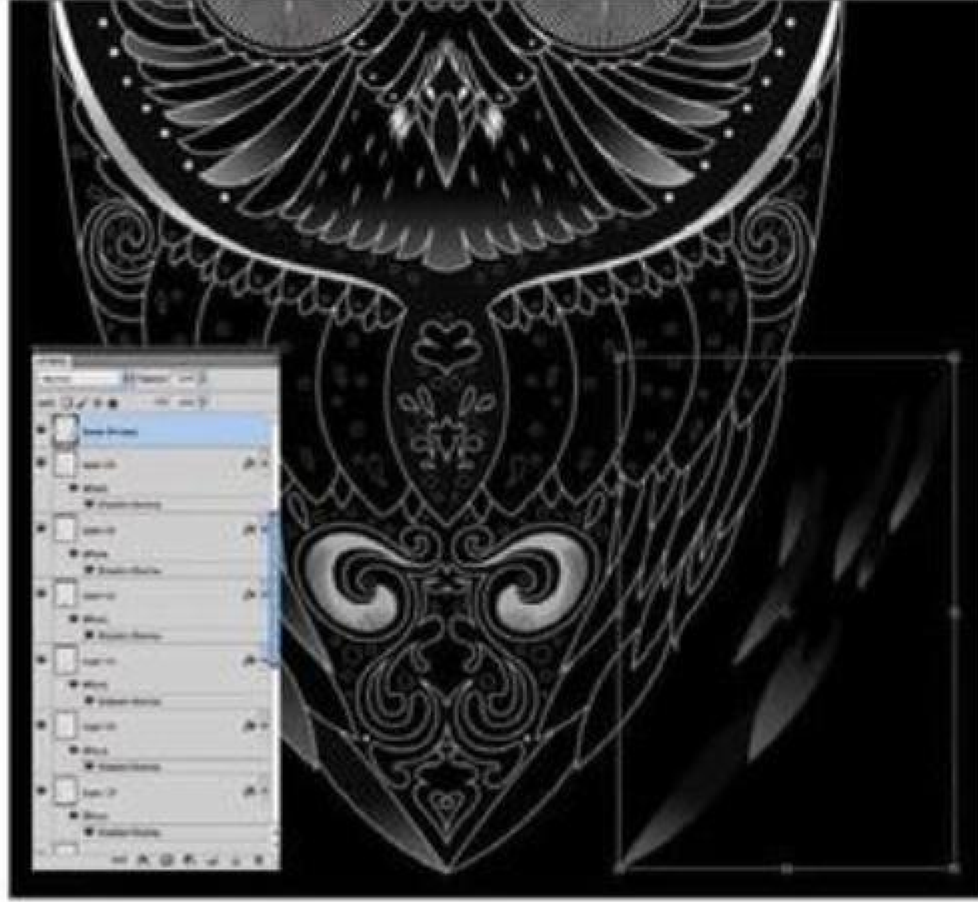


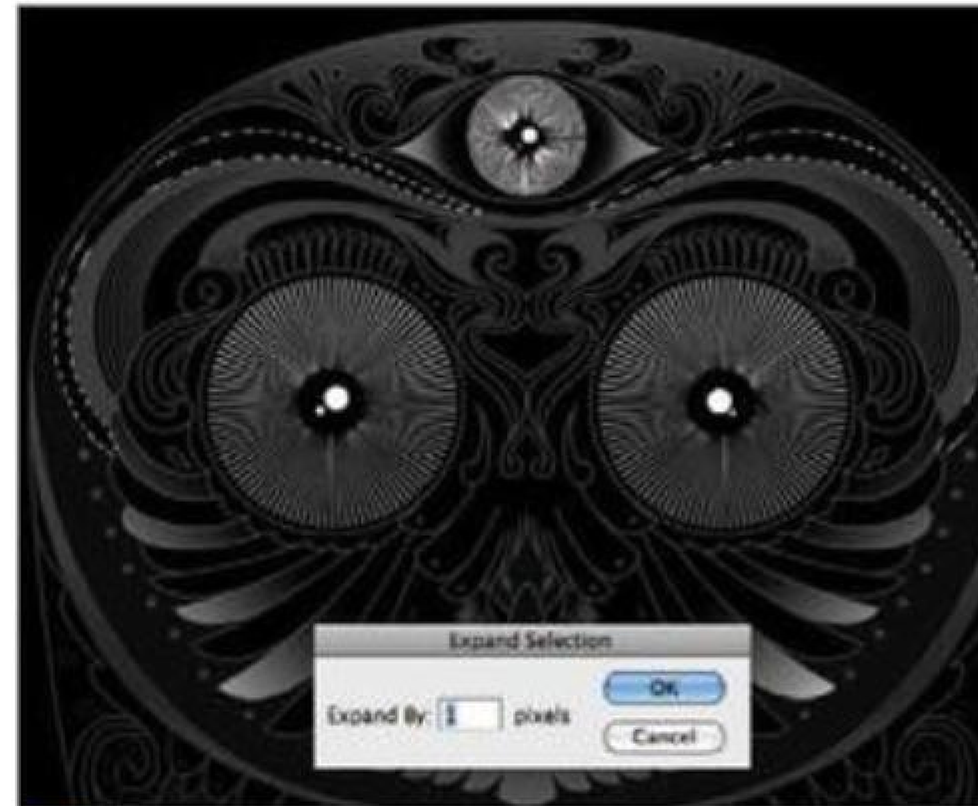
18 De vuelta a Photoshop Una vez que hayas dibujado todo el búho, copia la mitad de las líneas y pégalas en un documentos A3 de Photoshop. Duplica la capa y voltéala horizontalmente para crear la composición completa. Luego ajusta los ojos un poco en Photoshop.



19 Sombreado y profundidad En la capa del arte lineal usa la 'Varita mágica' para seleccionar las áreas que quieres destacar. Una vez hecha la selección, crea una nueva capa y rellénala con un color sólido. Haz un doble clic para ver el cuadro de estilo de capas. Selecciona superposición de degradado y luego pulsa en el rectángulo para que se abra el editor de degradados. Ajusta cómo quieres que aparezca el sombreado y elige los colores.

20 Colorea la mitad Es importante que recuerdes colorear sólo la mitad, para ahorrarte trabajo. Una vez coloreado, voltea las capas de sombreado horizontalmente.

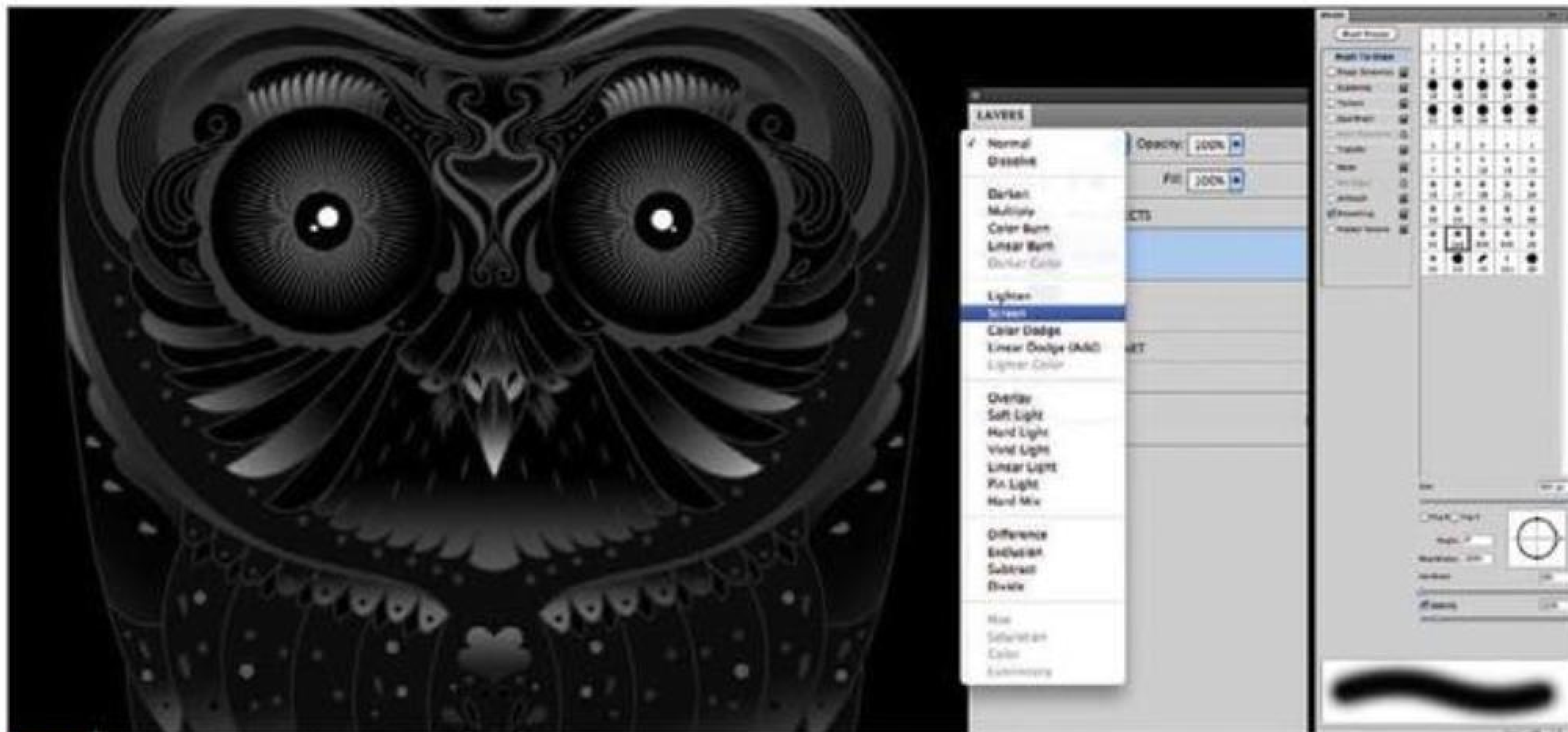




21 Expande tus selecciones Puedes usar el diálogo 'Expandir' ('Seleccionar> Modificar> Expandir') usando sombras. Esto te permite crear una selección con la varita y expandirla píxel a píxel. Cuando rellenes esta selección con sombreado, no habrá huecos o uniones extrañas.



22 Borra en lugar de degradar Para obtener más control que con la técnica del relleno degradado, llena un área con un color sólido y, con el borrador en un ajuste bajo, borra parte del color.



23 Añade algo de fuerza Una vez que hayas sombreado, selecciónalo todo ('Ctrl+A'), cópialo ('Ctrl+Mayús+C') y pégalo en una nueva capa. Ahora duplica esa capa y cambia el modo de fusión a 'Trama'.

Que sea consistente

El diseño del buho se ha compuesto creando la mitad del diseño y copiándolo luego volteado. Pero hay un detalle que te puede delatar si no tienes cuidado: los ojos. Como sabemos del Manga, oos reflejos de los ojos confieren mucha expresividad y muestran la dirección en la que mira el sujeto. Así que asegúrate de que los brillos de los ojos del buho son consistentes y que todos ellos reflejan la luz en la misma dirección, incluido el tercer ojo. Así conseguirás una imagen más creíble.



24 Céntrate en los ojos Dibuja un óvalo alrededor del ojo del búho con el 'Lazo'. Invierte la selección ('Ctrl+Mayús+I') y haz 'Ctrl+clic' sobre la parte seleccionada para abrir el menú desplegable. Selecciona 'Perfeccionar' borde y usa 100-150px. Pulsa en 'OK' y luego en 'Retroceso'. Esto añade un sutil brillo alrededor de los ojos del búho.

25 Acabado Gaussiano Para terminar la obra añadí un suave 'Desenfoque Gaussiano' a la capa aplanada del dibujo, pero no a la capa superior, que está ajustada como 'Trama'. Esto ayuda a mantener los ojos enfocados y el resto queda un poco más suave.



Crea un collage Pop Art



Refugio ciclista 2011

Illustrator, Photoshop

“Este tutorial trata sobre la creación de una imagen con collage, vectores y varias técnicas de textura”

Neil Stevens Ilustrador y creador

Para este tutorial he creado una imagen que se inspira en los artistas Pop, como Richard Hamilton. He mezclado esta influencia con mi propio estilo para darle un aspecto más contemporáneo. El arte de Hamilton con frecuencia empleaba collages para crear obras originales. Imágenes y fotos antiguas colocadas cuidadosamente para crear un resultado completamente nuevo. Yo, por mi parte, también he añadido algunas formas sencillas, como líneas más limpias y los colores y texturas habituales que suelo emplear en mis trabajos. Con algunas técnicas sencillas de Photoshop e Illustrator, también podrás crear este tipo de imagen. Este uso de la ilustración es, de hecho, bastante nuevo para mí y he estado experimentando un poco con él. Al mezclar vectores con imágenes fotográficas he encontrado una nueva dirección. Lo mejor del estilo de collage es que todo vale. Y cuanto más disparatadas tus ideas, tanto más interesantes son los resultados.

Siempre me han inspirado los trabajos de Ciara Phelan, Jesse Lenz, Julien Pacaud y Marek Haiduk. Para mí, son los mejores en el uso contemporáneo del collage. Si quieres inspirarte y crear trabajos con una calidad similar, encontrar sus sitios web es un buen punto de comienzo.

Antes de comenzar la imagen para este tutorial, recibí varias fotos para trabajar con ellas y también elegí una mía. La idea era crear una ilustración de ciclistas en una escena de montaña. La belleza del estilo Pop Art reside en que puedes interpretar el mismo tema de muchas formas. Cuando busques las imágenes a emplear, has de tener buena vista. Puede que eches un vistazo a muchas revistas antiguas y no ecuentres exactamente lo que necesitas. Pero, si miras mejor, puede que encuentres dos fotos que, combinadas, den el resultado que necesitas. También puedes recortarlas,

Entre bastidores

Info de artista

Artista digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Neil Stevens

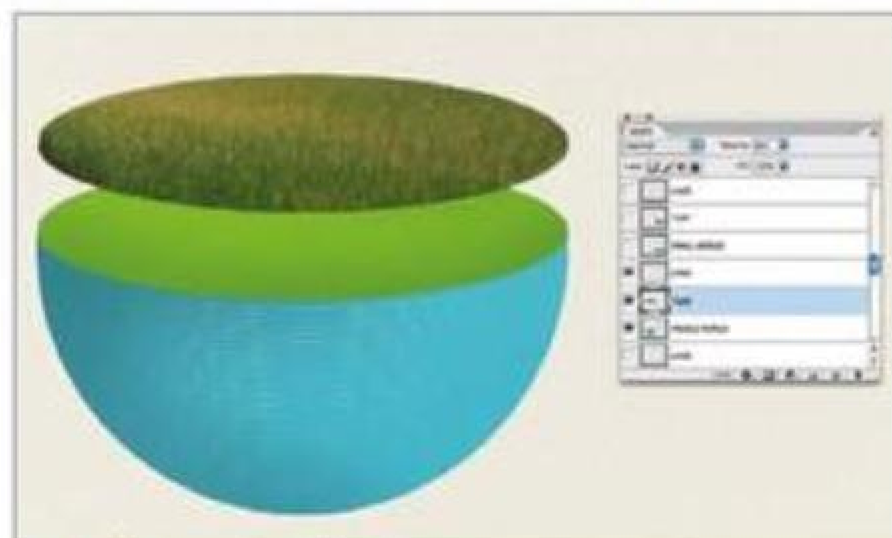
Sitio web del portfolio
www.crayonfire.co.uk
País **UK**
Software usado
Photoshop, Illustrator

A menudo utiliza formas geométricas y texturas para crear sus imágenes y collages. Influenciado artistas gráficos de mediados de siglo e ilustradores actuales. Entre sus clientes se incluyen The Guardian, Wired y The Big Issue. También vende online sus ilustraciones.

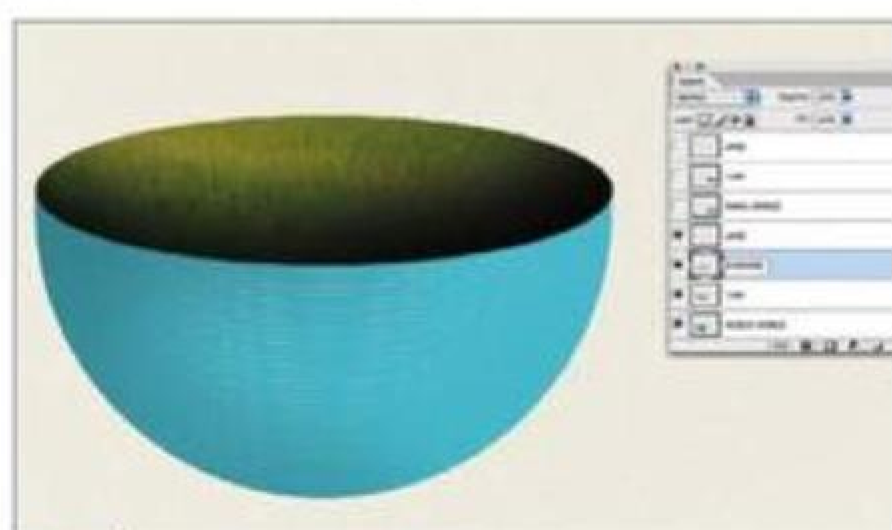


Dale vida a tus mundos

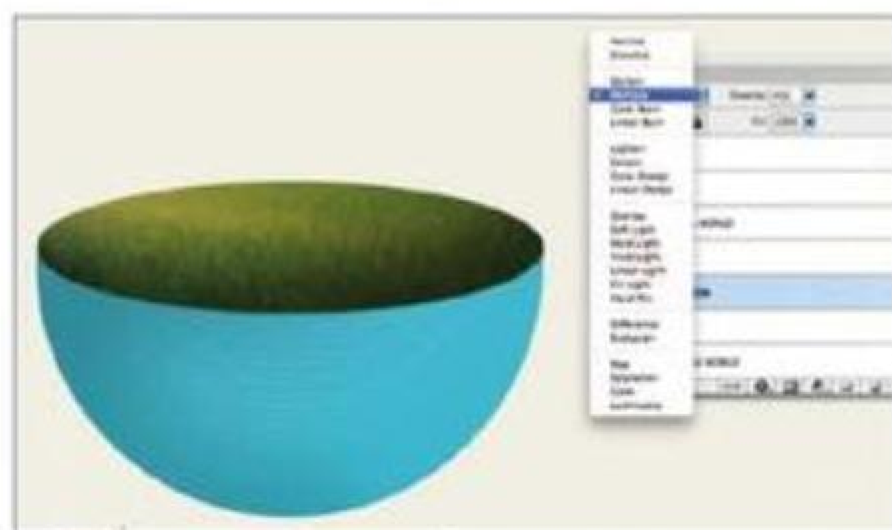
Añade sombreados y texturas para dar un aspecto orgánico



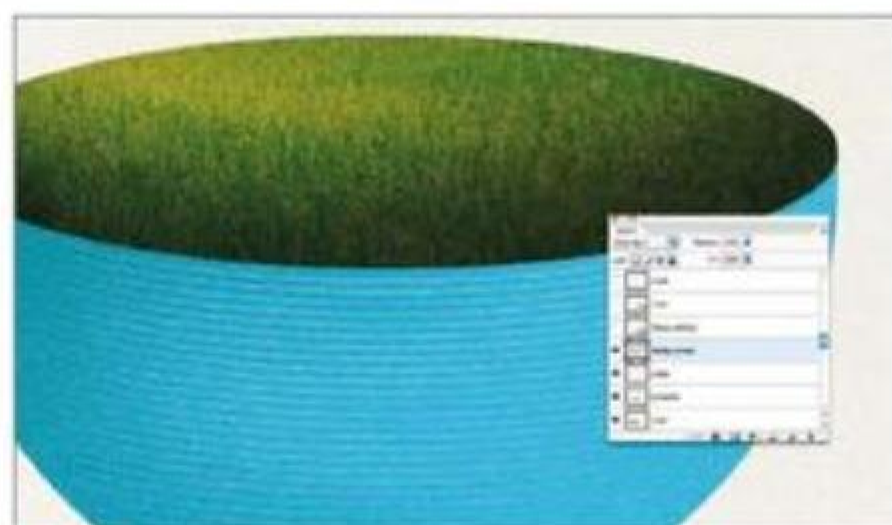
01 Importa hierba Con las fotos de un banco de imágenes puedes seleccionar un área e importarla a la ilustración para colocar sobre el suelo.



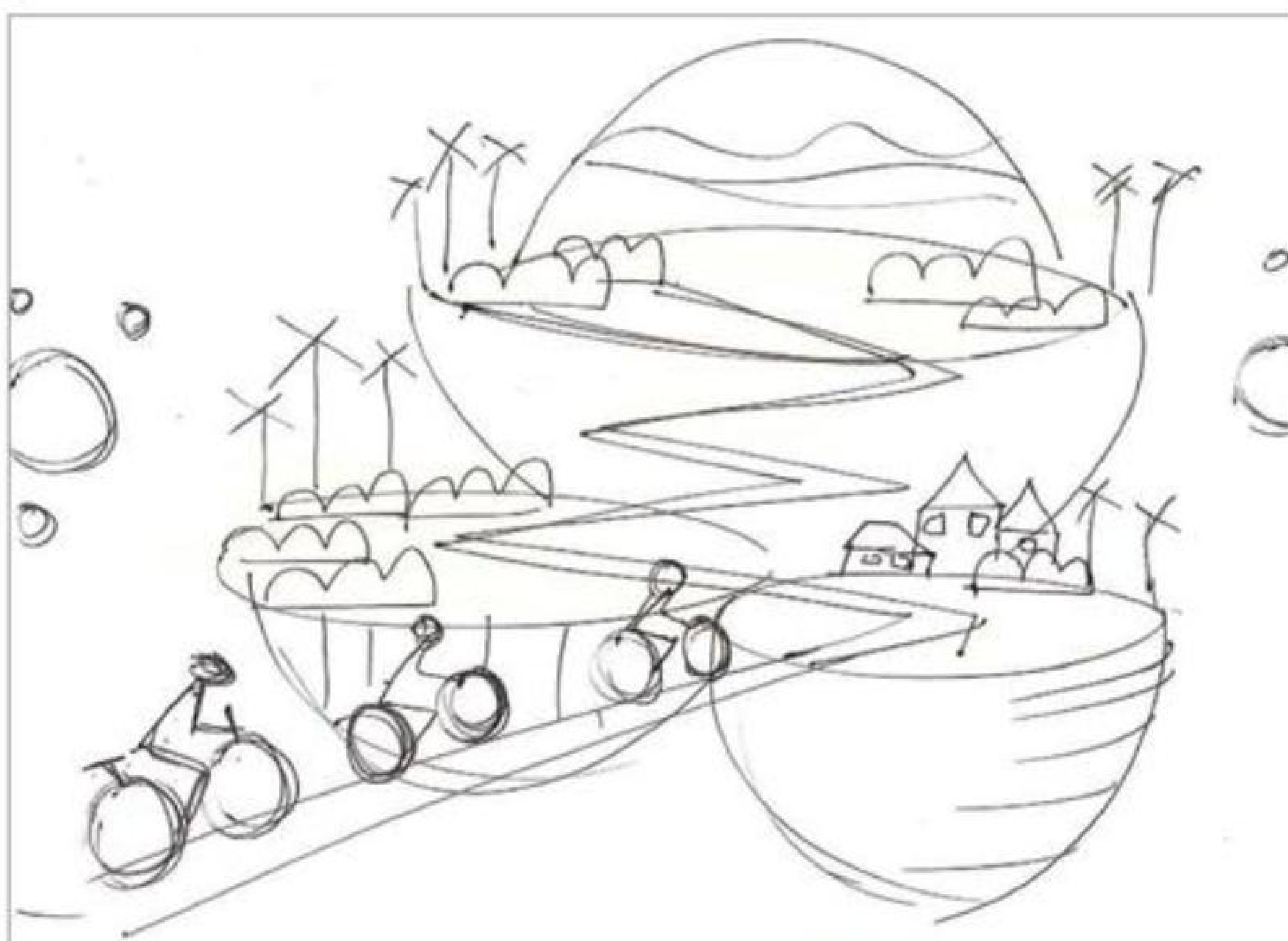
02 Crea las sombras Utiliza el 'Pincel' con color negro a un 30-60% de opacidad, y sombrea cuidadosamente las áreas que te interesen.



03 Modos de fusión Puedes utilizar los modos de fusión, como 'Multiplicar' u 'Oscurecer' y variar la opacidad para generar cambios sutiles en las sombras.



04 Añade textura Una vez que te guste el resultado, añade una capa nueva por encima. Agrega el filtro de ruido a un 20% y usa el modo de 'Aclarar color'.



Esbozo sencillo Esboza tus ideas para tenerlo todo claro. Esto te mostrará dónde colocar los elementos en tu lienzo, y no hace falta que sea muy detallado.

cambiar su ángulo, voltearlas, decolorarlas y modificarlas como necesites.

Así que disponía de algunas escenas de montaña, una casa, turbinas eólicas y un ciclista. Comencé a esbozar ideas de forma muy sencilla y decidí crear un mundo surrealista en el que los ciclistas circulan entre planetas o mundos hacia un destino ideal. Primero creé los planetas o mundos con Illustrator. Pensé que si estaban seccionados por la mitad podría crear escenas individuales en cada superficie. Cuando creo paisajes, normalmente lo hago con formas geométricas, de modo que añadí algunas sobre las superficies planas y utilicé colores otoñales. Esto me ayudó a decidirme con la paleta para el resto de la ilustración. Pensé en conectar estos mundos con un camino para los ciclistas. Pero en lugar de tener un camino sinuoso me decanté por uno en zigzag, para conseguir un aspecto futurista. Elegí un color para mi fondo y añadí algunos pequeños círculos para representar los planetas lejanos, simplemente para decorar la imagen y añadir algo de profundidad. Cuando creas formas con Illustrator suelen quedar un poco planas. Pero no te preocupes, ya que las sombrearemos más adelante en Photoshop.

Una vez que me gustó el fondo vectorial, copié y pegué cada elemento en un lienzo en blanco de Photoshop. Nombré cada capa conforme la creaba, ya que habrá tantas que, cuando llegues al final de la ilustración, necesitarás este tipo de orden. Por ejemplo, como tenía tres planetas, creé un nuevo grupo en el menú 'Capas' y coloqué cada una de las capas en esta carpeta. Así sé dónde he de buscar los arbustos, colinas, etc. de cada planeta. Ahora ya tenía todos los elementos para el fondo principal en Photoshop, organizados y etiquetados. Así que comencé a trabajar en la foto del ciclista. Todo lo que necesitaba hacer era recortar al ciclista con la pluma en Photoshop y luego rematar las imperfecciones. Esto crea un trazo automáticamente y lo usé para crear la selección, de modo que podía copiar y

Ordena tus capas

Cuando crees imágenes que contienen collage, puedes acabar rápidamente con muchas capas en Photoshop. Para que todo esté más ordenado y sea sencillo, lo mejor es nombrar las capas y agruparlas conforme las creas. Cuando llegues al final y necesites encontrar el sexto árbol por la izquierda, lo agradecerás.



Detalles gráficos Creé la escena de cada planeta añadiendo formas geométricas para las colinas y los arbustos. En este punto también decidí qué colores utilizar y usé una paleta otoñal.

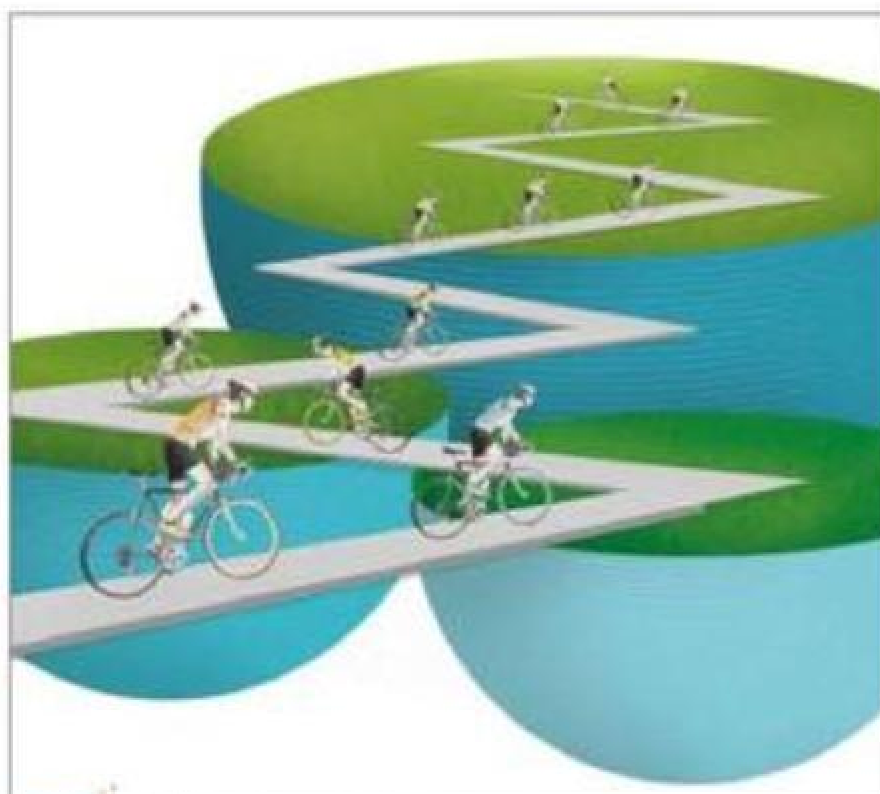


pegarlo en Photoshop. Convertí al ciclista a escala de grises, ajusté el brillo y el contraste y añadí un ligero tinte de color con el pincel. Como necesitaba unos cuantos ciclistas, lo copié y pegué 12 veces, nombrando a cada uno como Ciclista 1, Ciclista 2, etc. Cambié el color de cada una de las camisetas y luego me puse a colocarlos en el camino. Conforme el camino se aleja en la distancia, recuerda ajustar la escala para que sea apropiada. En los collage no sueles tener que preocuparte mucho de la escala ni de la perspectiva, pero hay algunas situaciones en las que puede ayudar a mejorar el aspecto general. Sobre todo si quieres conseguir una sensación de profundidad o un desvanecimiento del horizonte. Una vez más, depende completamente de ti lo surrealista que quieras hacer la imagen.

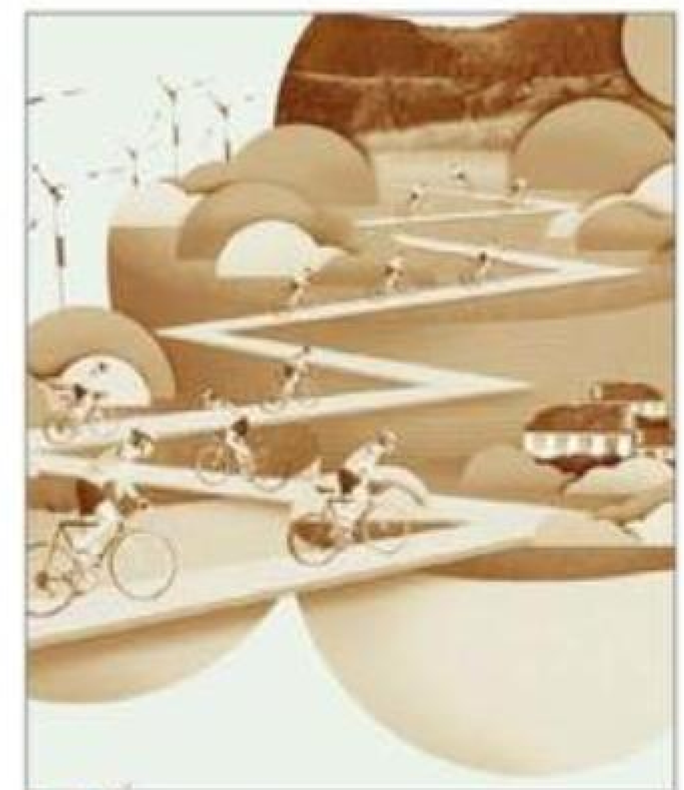
Tenía unas cuantas fotos más para añadir a la ilustración y una era de unas turbinas eólicas en un campo. Como todas las estructuras eran iguales, recorté una de ellas y seguí el método que empleé con el ciclista. Llegado este punto, puede que algunos elementos no peguen, de modo que puedes moverlos a otro lugar. Los espacios negativos siempre son buenos, así que no tienes que sentirte presionado para llenar el lienzo con imágenes; está bien que la ilustración respire. Recorté una casa de otra foto y de nuevo copié y pegué unas cuantas en forma de grupo de edificios, para añadir algo de densidad. La imagen final que elegí fue la de un conjunto de colinas y un valle con cielo azul que me pareció que quedaría estupendamente, y que daría un destino ideal para los ciclistas. Aproveché la forma de las colinas y la redondez de los planetas para que se integrara bien en la ilustración. Quise que fuera como una ventana hacia otro mundo.

Mientras copiaba y pegaba las diferentes selecciones de las fotos, me di cuenta de que todas tenían distintos tonos y colores. Para que fueran más armoniosos reduje la saturación. Si los tratas conforme los añades, consigues un mayor control que si esperas al final, a tenerlos todos en una capa aplanada. En esta ilustración en particular decidí ajustar cada capa añadiendo un poco de ruido. Patra ello, simplemente, crea una nueva capa por encima del elemento, llénala de blanco y elige 'Filtro> Ruido> Añadir ruido'. Esto te da una nueva capa de textura que, cuando usas el modo de fusión 'Mezcla de color', crea detalles ásperos en las superficies planas, para darles un aspecto más realista. Una vez que te guste la colocación de tus capas, texturas y elementos, puedes aplanar las capas de la imagen y luego jugar un poco con el brillo y el contraste. También es interesante que experimentes con el tono, la saturación, el balance de color o, incluso, que emplees un filtro fotográfico para conseguir el color final que desees. Una vez que lo hayas hecho todo, sólo te resta alejarte un paso o dos de la pantalla, contemplar la obra terminada en su totalidad y ver si te gusta el resultado que has conseguido en su conjunto.

Añade ruido y aplana Cuando te gusten todos los elementos y sombras, puedes aplanar la imagen. Para añadir la textura final y hacer que todo tenga un aspecto más orgánico, simplemente añade una nueva capa, llénala de blanco y usa 'Filtros> Ruido> Añadir ruido'. Luego puedes seleccionar el modo de fusión 'Aclarar color' para dejar toda la imagen con una sutil textura y aplanar el resultado por completo.



Múltiples ciclistas Cuando hayas recortado la imagen del ciclista, colócalo en una nueva capa de Photoshop. Copia y pégalo tantas veces como quieras, para crear más ciclistas. Acuérdate de cambiar la escala.



Ajustes de color Selecciona toda la imagen, copia y pégala por encima de sí misma y ajusta los colores. Para que no sean tan vibrantes y darles un aspecto más antiguo y retro, puedes ajustar los colores de primer plano y fondo a marrón oscuro y claro respectivamente. Luego elige 'Imagen> Ajustes> Mapa de degradado' y tu capa superior será transformada a estos dos tonos de marrón.

iPad/iPhone







Crea arte sobre la marcha con tu tableta y smartphone

"La interfaz táctil permite una experiencia muy natural"

136









Ilustración de Sally Jane Thompson
sallyjanethompson.co.uk

Crea con tu iPad

Fuera del estudio o en el sofá, el nuevo iPad se está convirtiendo en algo imprescindible para los artistas

PINTURA

Sea cual sea estilo de arte que domines, el iPad es perfecto. Ofrece un mundo de experimentación fácil, ya que las aplicaciones son baratas y la red está inundada de ideas y gente afín, feliz de compartir y explicar el trabajo que están haciendo. Así que si deseas dibujar, pintar, diseñar o editar las fotos, ahí están las aplicaciones y los accesorios necesarios aunque, es cierto que estos últimos podrían ser más caros.

Al igual que muchos otros artistas antes, Mia Robinson entró en el arte digital a través de su iPhone. Ella explica: "Yo no tenía ni idea hasta que me compré mi teléfono, y ahora me doy cuenta de cómo la movilidad se ha convertido en una parte de mi proceso de trabajo, y lo natural que me siento al usarlo. Es para mí una oportunidad de registrar mis ideas en tiempo real".

Lo más importante es que, cuando Kasper se sienta a centrarse en una pieza específica de trabajo, "hay algo en la manipulación directa de la interfaz táctil que me permite experimentar de forma más natural, y sentir una conexión con la pieza, de la misma manera que si trabajara con medios físicos". Así que si todavía no has utilizado el iPad como parte de tu proceso artístico, es el momento de sentarse, navegar por la tienda de aplicaciones y ser creativo.



Dibujo

La etapa inicial de trazar tus ideas es fundamental y hay una opción para todos los usuarios iPad

Sketch Club
2,69 euros
app.sketchclub.com



Sketch Club tiene mucho soporte online y una comunidad muy fuerte. Pero en realidad se trata de una aplicación simple con 100 niveles de 'deshacer' con los que jugar.

Adobe Ideas
8,99 euros
tinyurl.com/DA-adobe-ideas



Sorprende que Adobe participe más en el mercado de apps de iPad, pero este ofrece funciones de vectores sencillos con un gran zoom y es ideal para trabajar en movilidad.

iDraw
7,99 euros
www.indeeo.com/idraw



Esta app, basada en vectores, es ideal para dibujar, pero también para planificar imágenes. Las herramientas de pluma y formas son muy buenas, así como los pinceles de vector.





Entrevista: Mia Robinson

Sitio web: www.mrobart.com **Software:** Sketch Club, SketchBook Pro, ArtRage



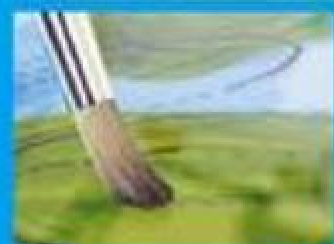
Para Mia Robinson, una de las pioneras en obras de arte en móvil, el iPad sirve tanto para "bocetos de trabajo rápidos como para otros más desarrollados." Ella lo utiliza a menudo para los bocetos iniciales, pero señala que las herramientas son tan buenas que se puede "desarrollar una pieza entera que dé el efecto de una trabajo a tinta o de un dibujo de grafito". Es una gran fan de Sketch Club y SketchBook Pro y dice que suele utilizar uno de los dos cuando se trata de bocetos rápidos que hace en el tren, en casa cuando trata de hacer un retrato o, incluso, para preparar bocetos básicos que luego importa a otra aplicación para desarrollarlos. Y lo mejor es que el uso del iPad le capacita para "hacer bocetos en público sin que tenga que ser una producción muy grande."

Piernas
"Colocar las piernas de los robots en una posición elevada crea una especie de tensión en el dibujo", dice Matthew. Añadió los reflejos chillones y la luz brillante para acabar la imagen.

Los diez accesorios

Un resumen de los más selectos *stylus*, estuches y periféricos para obtener el máximo rendimiento de tu tableta.

Sensu Brush 39,99 dólares
www.sensubrush.com



Para lograr una sensación realista de pintura sobre tela, hay pocas herramientas como Sensu Brush. Consigue recrear el estilo de una punta de pincel auténtico. Y no es sólo para la pintura; retira el pincel y puedes usar la punta de la goma para navegar. El pincel Sensu también es increíble, con acabados en cromo y bronce. Se pude comprar por Internet.

Crayola ColorStudio HD 27,99 dólares
www.griffintechnology.com



Da rienda suelta al niño que llevas dentro con Crayola iMarker, de Griffin. Junto con el software ColorStudio HD, el iMarker pone en la punta de tus dedos rotulador, lápiz, pincel y, por supuesto, lápices de colores. El software tiene una serie de juegos divertidos de colorear para los niños, y la sección de dibujo libre tiene funcionalidad suficiente para que los jóvenes creativos exploren su lado artístico. La calidad de la aguja hace que a los adultos también les encante.

Fondo
Matthew dice que trabajó en esta imagen del 2011 "de la forma en que lo haría con acuarela o quizá acrílicos. Empiezo por bosquejar sólo las zonas con un pincel cuadrado".

Conejito
Esta imagen es de una historia sobre "un conejito alegre que sobrevive a la raza humana". Afirma cuando trabaja con pinceles: "Ser capaz de construir en varias capas permite una mayor libertad que en la pintura tradicional".

Pintura



Las mejores aplicaciones para realizar trazos y pinceladas artísticas en tu iPad

Brushes Gratuita
www.brushesapp.com



Es una aplicación de pintura necesaria en tu iPad. Brushes merece su buena reputación. No tiene herramienta de desenfoque, pero sus potentes capas y su rango de pinceles son algo digno de considerar.

SketchBook Pro 4,49 euros
tinyurl.com/DA-sketchbook-pro



Una de las apps más profesionales para iPad. SketchBook Pro tiene seis capas, modos de fusión y puede mover, rotar y escalar el lienzo.

Procreate 4,49 euros
tinyurl.com/DA-procreate-app



Con una gama de pinceles personalizados, Procreate cuenta con muchos fans. También ofrece un lienzo HD para añadir los detalles más mínimos.



Entrevista: Matthew Watkins

Website: www.watkinsmedia.com
Apps: Brushes, ArtRage, Inkpad SketchBook Pro, procreate, Ideas



Como Matthew Watkins puntualiza: "La auténtica revolución de la pintura a dedo comenzó en 2008 con el primer iPhone". Pero, obviamente, el iPad ha mejorado lo que el pintor digital puede lograr con bocetos más grandes y aplicaciones más avanzadas.
Matthew es conocedor de una amplia gama de ellos, incluyendo InkPad, Ideas, Pixlr-o-matic y Snapseed como algunos de sus favoritos. Lo bueno, dice, es que "el iPad te permite visualizar una idea más rápidamente y ser más creativo". También se ha dado cuenta de que le inspira explorar las técnicas tradicionales que es capaz de reproducir en el mundo digital: "Dan ganas de salir y probar aceites o cortar un bloque de madera real".
Para Matthew, a quien le gusta pintar en exteriores, el hecho de que el iPad 2 tuviera una cámara ha sido otro gran impulso para su trabajo: "Es realmente maravilloso que tenga una cámara y que puedas hacer una foto de tus garabatos en cualquier momento y luego trabajarlos digitalmente con color." Matthew espera más en el futuro. "Me gustaría ver pantallas que sean aún más sensibles", explica. "La sensibilidad a la presión estaría muy bien. Y mejor contraste a la luz del día. Es difícil usar un iPad al plena luz del Sol. Oh, ¿y podríamos disponer de un cristal a prueba de balas?".

Tucano Ala para iPad Mini
31,00 euros
www.tucano.com



Esta funda de Tucano, especial para iPad Mini, te permite mantener el dispositivo en una posición fija mientras trabajas con él en tus proyectos digitales. Este modelo está también disponible para las últimas generaciones de iPad.

Funda folio con pie de Belkin
39,99 euros
www.belkin.com/es



El fabricante Belkin cuenta con una buena oferta de fundas para iPad con distintas prestaciones. Esta en concreto dipone de un pie que estabiliza el dispositivo en una posición, de manera que facilita tanto el visionado de tus diseños como el trabajo sobre la pantalla. Hay otras fundas que incorporan, además, teclado y bluetooth, por si necesitas más.

Funda Trafalgar Square de Proporta
59,95 euros
www.proporta.com



Si tienes alma de artista, no hay duda de que estas fundas pueden tocarte la fibra sensible. Las comercializa Proporta en colaboración con la National Gallery de Londres. Además de tener garantía de por vida, ofrecen un buen sistema para proteger de todo mal la pantalla de tu iPad frente a arañazos o cualquier otro percance. Y el soporte es bastante estable.

Diseño



Una selección de las mejores aplicaciones para el trabajo gráfico

Inkpad 4,99 euros
www.taptrix.com



Con un número ilimitado de capas y una forma particular de manejar trazos cruciales, máscaras y carátulas, Inkpad se ha hecho querer incluso por los seguidores más leales de Illustrator.

TouchDraw 7,99 euros
elevenworks.com/touchdraw



Con una biblioteca considerable de formas que puedes utilizar en tu trabajo, Touchdraw es una aplicación muy práctica, y se adaptará mejor si tienes trabajos serios que hacer con rapidez.

iDesign 4,49 euros
www.touchaware.com



iDesign es una rápida y pequeña aplicación profesional, ideal para cualquier persona que haga dibujos técnicos. Es muy buena también con texto, y te permite tener un control muy preciso.

Más textura
Para añadir textura y romper las líneas del patrón inicial, Kasper añade una serie de capas con forma, que varían en opacidad.

Toques finales
Para terminar la imagen de apagado, Kasper añade un pequeño hexágono en el centro de cada figura. Esto ayuda a dar aún más profundidad a la imagen.

Puntos focales
Las formas hexagonales más oscuras se agregan al centro de cada hexágono, creando puntos focales para que se vean las figuras individuales.

Entrevista: Kasper Jeppesen

Web: kasperjeppesen.com **Apps:** Inkpad, Inkscape, SketchBook Pro



Con sede en Brooklyn, Kasper aprecia el enfoque que dan las aplicaciones del iPad en comparación con sus homólogos de escritorio, y las ha acogido para su flujo de trabajo cotidiano. "Aunque algunas aplicaciones de iPad están empezando a sufrir de acumulación de características" dice, "están, en general, mucho más centradas en la esencia... lo que me permite concentrarme en lo que estoy creando, no en la herramienta". Inkpad es la aplicación que más utilizo para los vectores. Su obra "comienza a menudo a partir de una imagen importada o una hecha sobre el iPad en SketchBook Pro", dice. "Una vez en Inkpad continúo hasta que está listo para exportarlo como un fichero SVG. Utilizo Inkscape para convertirlo en un mapa de bits de alta resolución y Photoshop para los ajustes finales. "El mayor reto ha sido la creación de imágenes lo suficientemente grandes para la impresión, pero este flujo de trabajo es lo que me permite hacer esto".

Los diez mejores accesorios...

Estuche para teclado ZAGGfolio 139,99 euros
es.zagg.com



Seamos realistas, los propietarios de iPad están muy condicionados por la elección cuando se trata de los estuches, por lo que cuesta mucho destacar uno entre la multitud. El estuche para teclado ZAGGfolio, como su nombre indica, es un estuche multifuncional que lleva integrado un soporte y un teclado, transformando tu tableta iPad en un portátil plegable en segundos.

Estuches Happy Owl Studio Desde 39,99 dólares
www.happyowlstudio.com



La combinación de una bolsa mochila de estilo con una funda robusta de iPad, el Happy Owl Clutch ofrece protección, así como un montón de espacio para accesorios y elementos esenciales. Fabricado en cuero 100%, el Clutch es el modelo que verás que está diseñado específicamente pensando en el público femenino, con la opción de poder elegir el bolso en negro o rojo.



1. El patrón básico Kasper crea un patrón inicial en Inkpad, usando 'Path> Unite' e introduciendo gradientes de color.



2. Variaciones de color Se añaden nuevas formas en capas separadas. Con las variaciones de color se logra un toque natural.



3. Introducir hexágonos Ahora que la textura básica está completa, Kasper añade capas semitransparentes que contienen triángulos en grupo hexagonales.



4. Añade sombreado Kasper añade sombreado a todo para dar dimensión a la imagen. Usa 'Arrange> Group' para combinar áreas claras y oscuras antes de duplicar figuras.

Edición



Mejora tus imágenes en movimiento con estas apps de edición de imagen

Photoshop Express Gratuita
photoshop.com/products/mobile



Podría ser sólo una versión bebé de la bestia, pero sigue siendo Photoshop, y eso implica que lo deba tener cualquiera que quiera editar fotos en el iPad.

iPhoto 4,49 euros
www.apple.com/es/apps/iphoto



Esta es la aplicación específica de Apple para editar fotos. Es sencilla de usar, por lo que es perfecta para empezar a practicar la edición.

Photogene 2,69 euros
mobile-pond.com/MobilePond



Profesionalizándose cada vez más, Photogene es un editor fácil de utilizar que te permite sacar el máximo provecho de tus instantáneas y luego mostrarlas.



Rita Flores. Imagen tomada con el iPhone



Editada con Photo Studio, BlurFX y ArtRage

Entrevista: Rita Flores

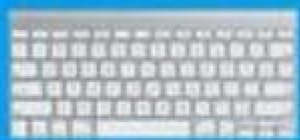
Website: ritaflores.wordpress.com **Aplicaciones utilizadas:** Photoshop Express, Photo Studio, Photo Finish, CinemaFX, ToonPAINT, BlurFX, ArtRage



Rita Flores se metió en la fotomanipulación cuando empezó a jugar con su iPod Touch y luego con el iPhone. La compra de un iPad fue el siguiente paso, y planificó transformar unas fotos para que parecieran una serie de pinturas en óleo y que hizo en los años noventa. Una vez que comenzó a experimentar con aplicaciones como Photoshop Express, se asombró con lo que podía lograr, y su interés por el arte digital creció. Ahora está interesada en herramientas mashups, junto con "diversas aplicaciones en una foto para obtener un imagen única. Algunas de mis aplicaciones favoritas para hacer esto son Pic Grunger, WordFoto, addLib, BlurFX y ArtRage. Pienso en ellas como en las especias que se añaden a los alimentos". Ahora, como miembro de la IAMDA, le gusta buscar otros artistas móviles de Flickr para ver "qué apps usan y figurarme lo que han hecho. "

Teclado inalámbrico de Apple

73,00 euros
www.apple.com



Un diseño clásico, el teclado inalámbrico de Apple viene con los iMacs, pero dará a tu iPad una dimensión extra. El teclado es extraplano, elegante y sin cables. Hay muchos teclados disponibles, pero ninguno se acerca a este en términos de popularidad y sencillez.

Bamboo Stylus pocket

34,90 euros
www.wacom.eu/bamboo



Este *stylus*, extensible, es muy cómodo de llevar en cualquier bolsillo, estuche o funda adicional, al tiempo que proporciona numerosas funcionalidades. Resulta ideal para tomar notas manuscritas o apuntar ideas y esbozod de dibujos en cualquier momento en que la inspiración aparezca. Así, Bamboo Stylus pocket es un complemento móvil esencial.

Estuches JAVOedge

42,95 dólares
www.javoedge.com



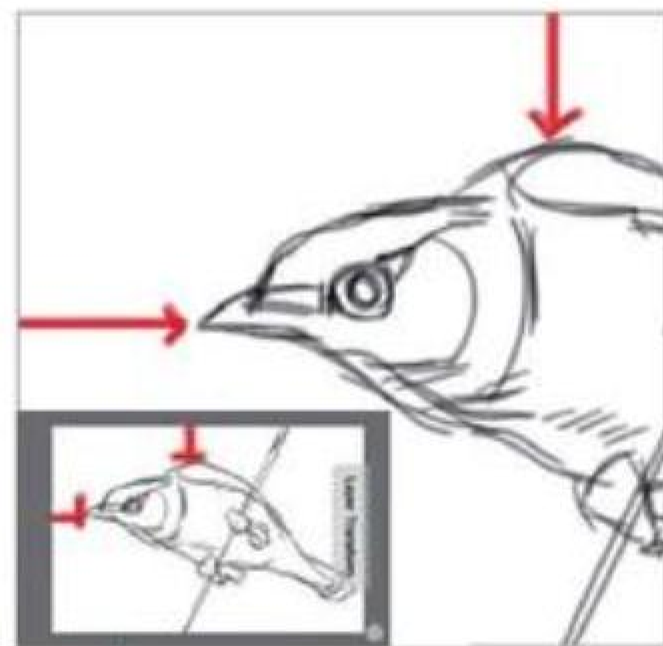
Hay un millón de opciones de estuches para los propietarios de iPad preocupados por la seguridad, pero pocas empresas ofrecen unos tan hermosos y coloridos como JAVOedge que, además, protegen perfectamente tu tableta. A diferencia de la mayoría de los estuches blandos, su gama de productos es vanguardista, colorida y garantizará miradas de envidia en tus desplazamientos diarios.

Pinta con tu iPhone

Esperando las bayas 2009 **SketchBook Mobile en un iPod Touch**

“Me encanta llevar mi estudio a todas partes, es fácil de establecer una sesión de pintura, da igual la hora que sea, cuando te inspira la musa artística”

Susan Murtaugh Artista



Un bosquejo Se hace a lápiz. La composición inicial es pequeña, por lo que utiliza la herramienta 'Transformación de Capas' para aumentarla proporcionalmente y reposicionarla en pantalla.

El último año ha sido maravilloso para los artistas. Incluso aquellos que nunca consideraron la pintura digital están produciendo maravillosas piezas de arte que pueden encajar perfectamente en una galería. La introducción del iPhone y su hermano menor telefónico, el iPod Touch, ha abierto un mundo de mini aplicaciones de software (llamados apps) para hacer que los pequeños dispositivos sean productivos y divertidos mucho más allá de su uso previsto. La App Store de Apple ofrece en línea muchas herramientas de última generación de bajo coste para desarrollar toda la creatividad que tienes dentro: Pinceles, Capas, Jackson Pollock, Inspire, Vellum y ZeusDraw (sólo por nombrar unos pocas). Cada una tiene sus propias características especiales, técnicas y devotos seguidores y, por lo general, una galería conectada online para que el artista pueda mostrar al mundo su última creación. Flickr y Facebook tienen sitios no sólo para las aplicaciones individuales, sino también para dispositivos propios. Los blogs y grupos de arte de iPhone, como **www.thefingerpainters.com**, son un fenómeno que está evolucionando enormemente. El CAD (Departamento de Arte de Chicago) explora el nuevo medio organizando un curso de cinco semanas y una exposición. Ejemplos profesionales de este nuevo medio son el artista David Hockney, que ha generado increíbles obras pintadas con dedo pulgar y utilizando el correo electrónico como su método de entrega, y Jorge Columbo, pintó varias portadas para la revista New Yorker con el método 'plein aire', para el deleite de los artistas de todo el mundo. En este ejemplo hemos usado SketchBook Mobile, una app de dibujo esencial.

Pintura digital

Entre bastidores

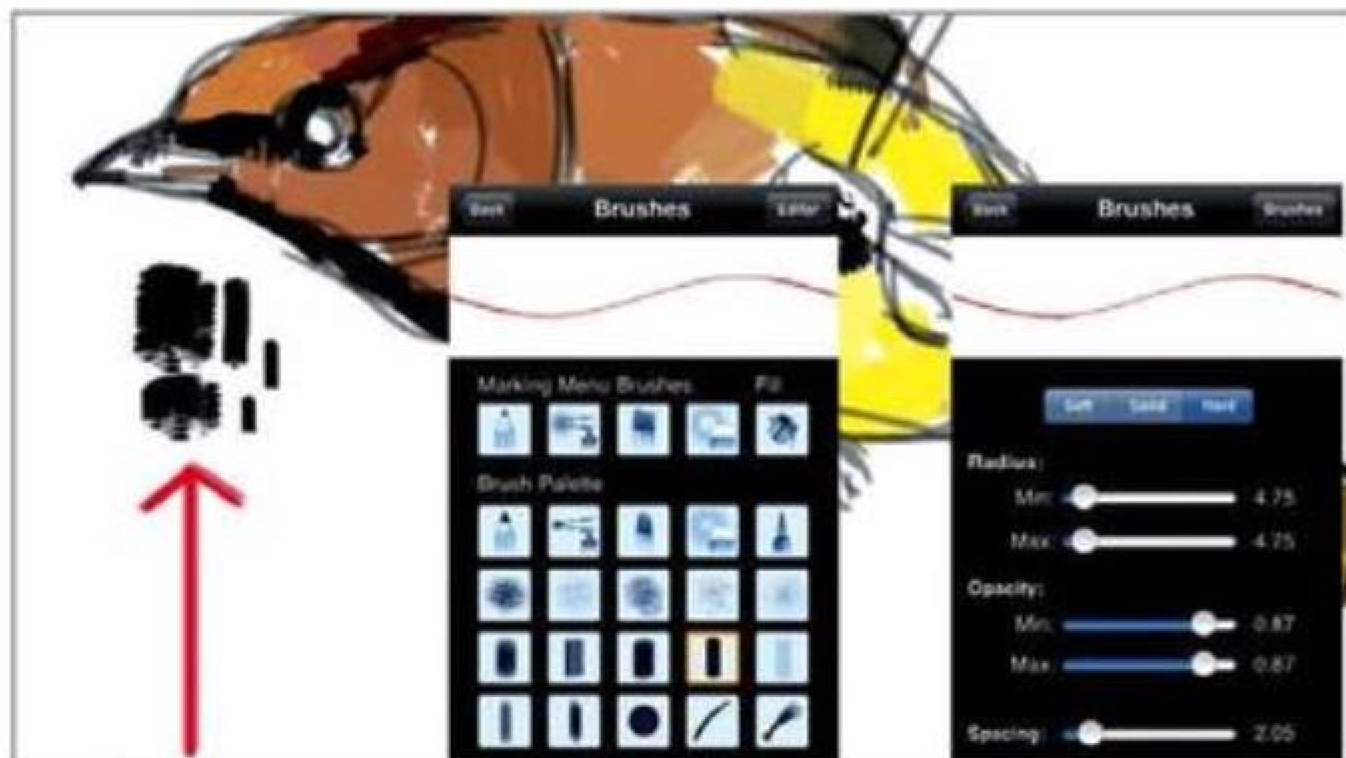
Info de artista

Artistas digitales explican las técnicas tras sus trabajos



Susan Murtaugh

Web de porftolio personal **www.flickr.com/photos/suzi54241**
País **USA**
Software usado **Brushes, SketchBook Mobile**
Graduada por la Academia de Bellas Artes de Chicago, ha trabajado más de 35 años en diseño gráfico y publicidad. Recientemente ha dado un giro al digital y ha dejado atrás sus viejos suministros de arte. ¡Adora su iPod Touch!



Edita Editar un pincel para bloquear el color es un proceso fácil de dos pasos. Verás cómo con textura hasta se agita la cebada. Bloquea una capa debajo del boceto.

Pasa a verde Edita el pincel de cerda para una textura pictórica. Añade una capa nueva entre el pájaro y la rama. Elimina el boceto original y llena la capa de fondo con verde.



Portfolio del artista

Un recorrido por su destacada trayectoria...



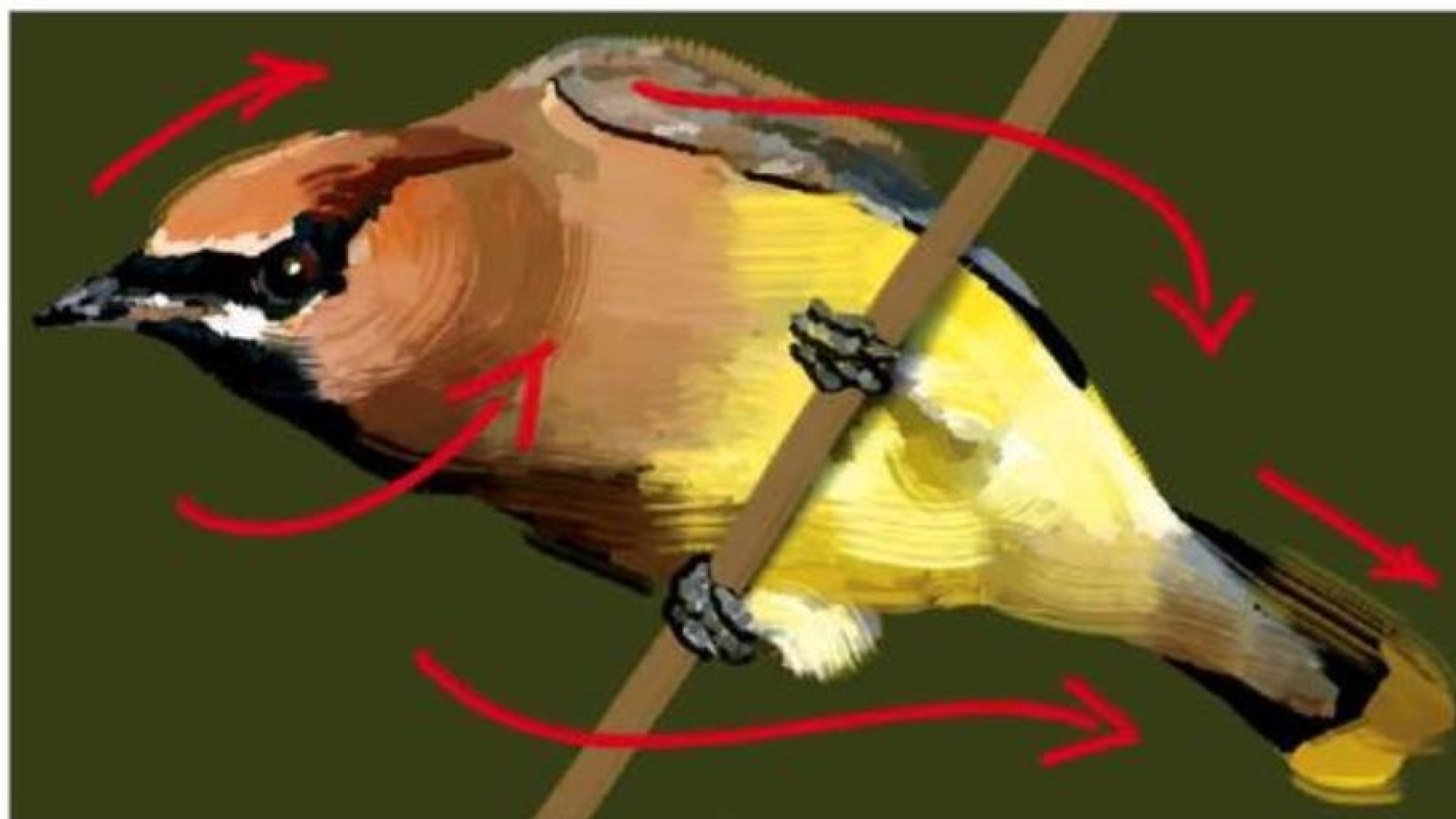
AVM 2 Hands
2009, **SketchBook Mobile**
● Mi hijo Alex es mi modelo favorito. Es paciente, guapo y tiene unas manos fantásticas, ique incluyo en el desafío!



Jones
2009, **SketchBook Mobile**
● Me gusta pintar cosas típicas. Aquí el objetivo era unificar carácter, vidrio y color con un pincel viejo con el que le doy a esta pieza un toque diferente.



South Bend Bait
2009, **SketchBook Mobile**
● Encuentro los anzuelos antiguos de pesca una materia irresistible. Siento que estoy honrando al creador de estos cuando los pinto.





Mezcla Suavizo trazos gruesos, con un color ya existente, y pinto con el pincel encima para darle apariencia de pintura sobre lienzo.





Muévelo Funde el pájaro y la rama, haz una nueva capa encima. Con el mismo pincel, hago remolinos, superpongo pinceladas, y doy al fondo movimiento y textura.

La interfaz de SketchBook Mobile está disponible en dos modelos: la libre, Mobilex, que da una gran visión de conjunto de la aplicación de pago, pero con menos tamaño de lienzo y capacidad de capa, y con todas las funciones por 0,89 € en la App Store.

Fue votado en Apple iTunes como una de las mejores apps de 2009, y con razón por lo que a mí respecta. He sido capaz de hacer de todo, desde pequeños bocetos en blanco y negro a retratos por encargo en mi iPod Touch. Tiene casi todo lo que ofrece la versión de escritorio en un pack pequeño. Cuenta con una pantalla de 1.024 x 682 de área de trabajo. Pulsando el círculo pequeño en el centro inferior de la pantalla se accede a herramientas y opciones de menú. Cuando aparece el menú de coloración puedes seleccionar una de las herramientas por defecto: lápiz, aerógrafo, pincel o borrador. Hay también un rápido interruptor de palanca para cambiar los dos últimos pinceles utilizados, acceder a los paneles de color, el panel de capas y los paneles de pinceles. En el centro está la pastilla, una forma muy apropiada para modificar el tamaño del pincel que se está utilizando y controlar la opacidad del color. Moviendo nuestro dedo o lápiz *stylus* de lado a lado, reducimos o aumentamos el tamaño del pincel y, moviéndolo de arriba a abajo, controlamos la opacidad.

Aparecerá un cuadro de diálogo muy claro en la parte superior con equivalentes decimales para darte feedback. También aparecerá un círculo en el centro de la pastilla, mostrando el color actual, la opacidad y el tamaño. También está disponible en el menú de coloración en la esquina superior izquierda, 'Alternar simetría', para que tus movimientos aparezcan reflejados. La parte inferior izquierda y la derecha son para deshacer y rehacer. La superior derecha alberga 'Transformar Capa' que es una nueva prestación. Creo que es mejor alejar la imagen un poco cuando se utiliza 'Transformar', para que puedas ver las proporciones y que te ayude a posicionarlas. Esta es una característica muy práctica que uso mucho, pero requiere un poco de práctica.



Stylus versus dedo ¿Cuál es mejor?





En una encuesta no oficial en Flickr, los resultados eran concluyentes. Éxito arrollador de la pintura de dedo. Hay partidarios del *stylus* de Pogo, apenas un 10%, pero David Hockney utiliza sus pulgares. Además, en diferentes pruebas exhaustivas, este autor no pudo diferenciar entre el dedo o un *stylus*. Eso es porque el tamaño del pincel y la opacidad están seleccionados, y la pantalla no es sensible a la presión.





Simetría Activa la opción de 'Simetría', usa el último pincel y haz remolinos como si fuera tapicería. Reduce la opacidad de la capa un poco para mezclar mejor y habrás terminado.

Precios

Las aplicaciones son mucho más baratas que un ordenador en toda regla, y el precio normal es de tan sólo unos pocos euros. SketchBook Mobile está disponible como una versión libre Mobilex, y la edición completa del software es tal ganga que te permite comprarla directamente sin pensártelo. Otras aplicaciones de arte para el iPhone y el iPod Touch tienen una estructura de precios similar: la aplicación Sketches tiene un precio de sólo 4,49 € y Brushes, tan popular, ya es gratuita. Y no es la única... ¡hay un montón de apps gratuitas en la App Store!

Presión El resultado de la pincelada se suaviza o endurece presionando el dedo o el *stylus*. Mézclalos para crear más detalle, con trazos de más textura en primer plano.





Elementos clave Otra ventaja de utilizar capas es la capacidad de cambiar los elementos clave.

Usa dos dedos como si fueras a pellizcar para hacer zoom y moverte alrededor de tu obra. SketchBook Mobile tiene uno de los mayores zoom disponibles: 2500%.

Haz doble clic en el botón inferior derecho para deshacer los cambios; el derecho los rehace. Por último, haciendo doble clic en la esquina superior izquierda se borrará toda la capa, ¡que se podrá recuperar afortunadamente en caso de accidente!

La rueda de color y la palanca de muestras son bastante sencillas, se pueden sustituir los colores por defecto por los que utilizas con más frecuencia. La paleta 'Capas' es también muy avanzada: los nuevos dispositivos pueden tener hasta seis, los anteriores tres. El orden de las capas se puede cambiar. La opacidad se puede ajustar o apagar completamente. Las fotos pueden también se pueden importar a capas. La última característica y, probablemente, la más importante, es la paleta 'Pinceles', alternada con el 'Editor'. Hay 25 pinceles prefabricados, incluyendo 'Pinceles de Relleno' y 'Textura'. La interfaz del SketchBook Mobile simula sensibilidad al presionar el pincel, permitiendo pinceladas que se desvanecen y se suavizan. El 'Editor' te permite personalizar el pincel: suave, sólido o duro, así como ajustar el radio mínimo y máximo, la opacidad y el espaciado de la textura del pincel. El arte guardado se almacena en una enorme galería: el trabajo más reciente aparece el primero. Las opciones de exportación también son fantásticas. Puedes enviar los trabajos para descargarlos más tarde por correo electrónico en formato PNG o archivo de capas de Photoshop.

Los artistas...

Creando arte con el iPhone



01 Cesar Augusto Mascarenhas
¡Contra viento y marea! SketchBook Mobile www.flickr.com/photos/cesarmascarenhas
El acto de dibujar es, para mí, similar a debatir, algo para expresarte tú mismo. Puedes profundizar en tu mente y compartirlo con los demás.

02 Benjamin Rabe
Oveja cometa
Brushes www.flickr.com/photos/nonuts
Una razón por la que me encanta pintar con el dedo son los ciclos de retroalimentación tan cortos que hay entre creación y recepción. Ese aprendizaje no lo tendría nunca en mi estudio de arte tradicional.

03 Francesco Salvati
Para ti, mi R.
SketchBook Mobile www.flickr.com/photos/35362282@N06
Para mí esto es una nueva experiencia. Durante años he trabajado con medios tradicionales y ahora, con mi iPhone, es increíble lo que puedo hacer con él...





04 Sandra Schmidt
Wilson, la vaca lechera Brushes www.flickr.com/photos/digidex
Siempre he tenido habilidad para la pintura y el dibujo, pero no he tenido tiempo para ello hasta el descubrimiento de este medio tan increíble. Mi vida ha cambiado para siempre.

Ilustración Manga en el iPad

Archivos disponibles

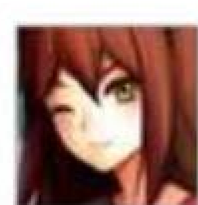
Boceto

El callejón de Den 2012 **SketchBook Pro, Procreate y Photogene**

“Este trabajo muestra un método para crear una completa y bella ilustración manga en el iPad”

Patipat Asavasena Ilustrador Freelance

La ventaja del iPad es la movilidad. Me gusta trabajar fuera de mi estudio, y llevo a menudo un cuaderno de bocetos conmigo. Ahora también llevo el iPad en mi bolso. Puedo crear diseños con color, piezas tonales o, incluso, borradores. Cuando llego de vuelta a mi estudio, puedo transferir los diseños a mi punto de trabajo y continuar con ellos. Así es como el iPad ha cambiado mi sistema de trabajo. Además, puedo trabajar directamente sobre la pantalla, lo que es muy intuitivo. Hay un inconveniente, sin embargo, y para mí es la exactitud del "input". Este es un problema concreto cuando trato de colorear. Yo uso un *stylus*, pero incluso así es complicado. La pantalla del iPad carece también de la sensibilidad a la presión que se obtendría con una tableta gráfica, y que es crucial para algunos artistas. Esperemos que estos inconvenientes se mejoren en las próximas generaciones, pero para mí es todavía una herramienta de un valor inestimable. Entonces, ¿es posible crear una obra completa sólo con el iPad? No tiene la flexibilidad de una aplicación de escritorio, y puede llevar mucho tiempo para determinadas tareas, pero sí, podemos hacerlo. Mostraré en este trabajo cómo creé una pieza manga completa en mi tablet. Utilicé SketchBook Pro, aplicaciones Procreate y Photogene y un *stylus* AluPen con el iPad 2. SketchBook Pro es una de las mejores aplicaciones artísticas que existen, con herramientas de alta calidad y pinceles incorporados. Yo la uso principalmente para bosquejar y colorear. Para la "precreación", proporciona pinceles de alta precisión, y un avanzado sistema de impresión. La interfaz de usuario es también sorprendentemente ágil y rápida, por lo que suelo utilizarla para pintar. Por último, Photogene es para ajustar color, brillo y contraste. Has de tener en cuenta que el iPad que utilices influirá en el rendimiento, aunque el proceso es el mismo, no podrás usar un lienzo en alta resolución con un iPad de primera generación.



Diseños en miniatura

Dibuja varias ideas para depurar tu concepto

01 Tormenta de ideas Generalmente comienzo con un gran número de bocetos en miniatura para explorar el concepto inicial. Creo un lienzo en blanco en SketchBook Pro y utilizo la herramienta 'Lápiz'. Elijo una miniatura como una guía y dibujo una versión más detallada.





02 Boceto Creo un nuevo lienzo blanco y utilizo el pincel nº 4 para esbozar rápidamente la imagen. En esta fase no prestes demasiada atención a los detalles, céntrate en la composición general y dibuja libremente. Luego exporto la imagen a Procreate.

Trabajo en Progreso

Desde el concepto al trabajo final con Apps



Paso 02, Boceto



Paso 05, Crea un guión de color



Paso 09, Pinta el pelo



Paso 13, Detalles menores

Entre bastidores

Artista digitales explican las técnicas tras sus trabajos

Info de artista



Patipat Asavasena

Web de portfolio personal
www.asuka111.net

País **Tailandia**

Software usado
Photoshop, SketchBook Pro

Abandoné la carrera de ingeniero porque adoraba el arte, y llevo trabajando de esto 5 años. Mis trabajos tienen una fuerte influencia del manga japonés. Ahora soy un ilustrador freelance residente en Tailandia.

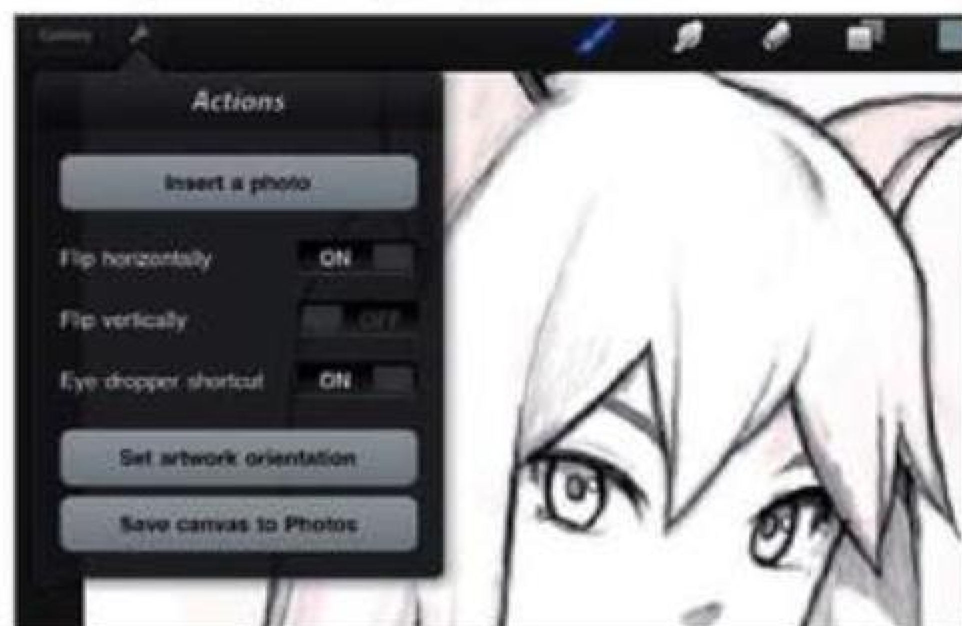
Pintura Digital



Color y composición

Esboza tus tonos y trabaja en los detalles

03 Limpia el personaje. Con Procreate creo un nuevo espacio en la parte superior del boceto. Con un pincel normal al 1% de Tamaño y 60% de Opacidad, limpio el personaje. Yo coloco la imagen horizontalmente para comprobar defectos, por ejemplo en la alineación de los rasgos faciales, y corregir cualquiera que encuentre.



05 Guión de color
Las apps de pintura del iPad no tienen la flexibilidad de Photoshop, por lo que un guión de color reduce conjeturas. Yo utilizo un pincel grande y trato diversas combinaciones y luego escojo la versión que más me gusta.





06 SketchBook Pro
Exporto la imagen a Camara Roll, y en la aplicación SketchBook Pro App, creo un lienzo nuevo de alta resolución (en 'Preferencias'). Importo la imagen a través de 'Capa> Importar Foto'. Por último, activo 'Transformación libre' para cambiar el tamaño de la imagen y que encaje en el lienzo.



07 Bosquejo de color sencillo Uso un pincel a un 20% de Opacidad para un bosquejo de color sencillo para el personaje, los detalles del fondo y los gatos. Poco a poco clarifico los elementos en conjunto, pero sin centrarme en detalles. Acuérdate de trabajar la escala de más a menos.

04 Dibuja el fondo Creo otro nuevo espacio para el fondo y, vagamente, dibujo en él el entorno y los gatos. ¿Cuán vago es vagamente? Justo lo suficiente para que yo sepa dónde están y qué hacen. Limpio la zona en una etapa posterior.



08 Proporciones del personaje Las proporciones del personaje estaban ligeramente descuadradas, su cuerpo demasiado corto, por lo que lo reviso duplicando el espacio y utilizando el 'Borrador' para eliminar todo, excepto el personaje. Luego utilizo 'Transformar' para realizar el ajuste.





09 Pinta el pelo
Comienzo a definir los detalles del pelo. Primero uso el 'Aerógrafo' para mezclar los colores y darle una sensación de suavidad. Luego utilizo el 'Pincel' para dibujar la línea del cabello. Por último utilizo el 'Lápiz' a 1.0 para los detalles.

10 Detalles Utilizo el Pincel al 10% de Opacidad para mezclar el tono de la piel alrededor de la cara y el traje. Para los pequeños detalles como las manos, el bolso y los ojos, uso el 'Pincel' para dibujar detalles adicionales y la herramienta 'Bolígrafo' a 1.0 para refinar los bordes.





11 Revisa el fondo Cuando visualizo la totalidad de la imagen siento que había un problema en la composición. Los detalles en torno a las esquinas de la imagen se ven casi del mismo tamaño, era opaca y estática. Para remediar esto, aumento el tamaño de la señal de color amarillo oscuro, y disminuyo la visibilidad de la de la esquina superior izquierda.

12 Pinta los gatos Uso un cepillo pequeño para limpiar el perfil de los gatos y el 'Lápiz' para pintar la piel. Añado diferentes patrones para darles un aspecto más interesante.





13 Detalles menores Este es el mejor paso. Me encanta añadir gran cantidad de detalles para darle un aspecto interesante. Puede ser difícil con el iPad, por la restricción de la resolución y la precisión del input, pero vale la pena.

Bloquea la rotación de pantalla

A veces el iPad rota su pantalla accidentalmente mientras estás pintando. Esto puede provocar una gran frustración y errores, perjudicando así nuestro trabajo. Para bloquear la pantalla, pulsa dos veces el botón Home y desliza tu dedo a la derecha en la barra Multitareas. Pulsa en el icono de bloqueo de pantalla.



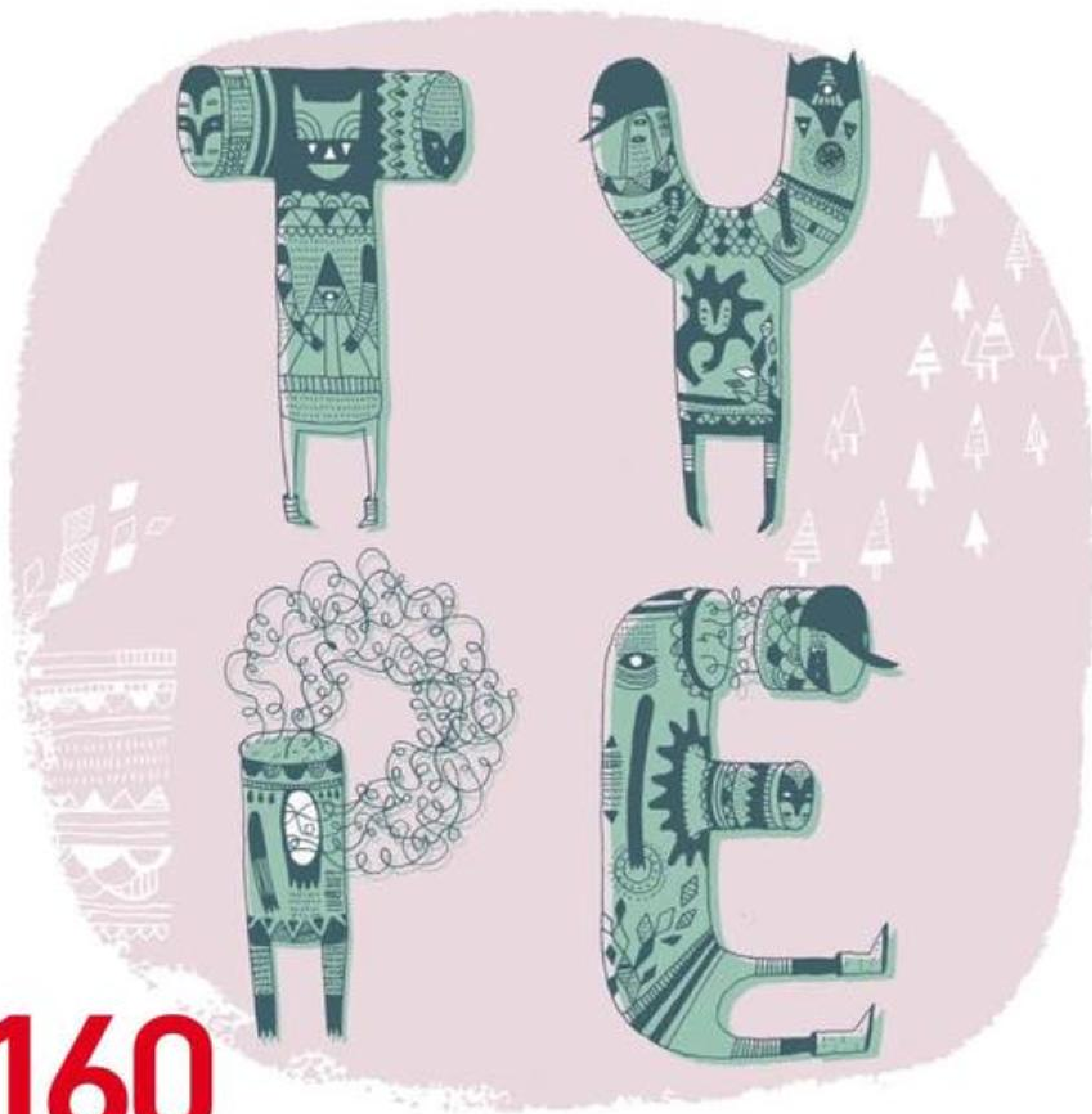
14 Busca mejoras Compruebo la imagen completa una vez más para ver si hay algo que se pueda mejorar. La imagen se ve algo plana, así que repito el método del paso 8. Amplío un poco la parte inferior derecha para darle más profundidad a la imagen.



15 Ajusta color y contraste Exporto la imagen a 'Camera Roll' y luego la abro con Photogene. Aumento el Contraste a 0,05 y con la Nitidez a 0,15 antes de exportarla de nuevo a 'Camera Roll' y ya está. Terminado.

Ayuda

Las respuestas a tus dudas en el arte digital



160

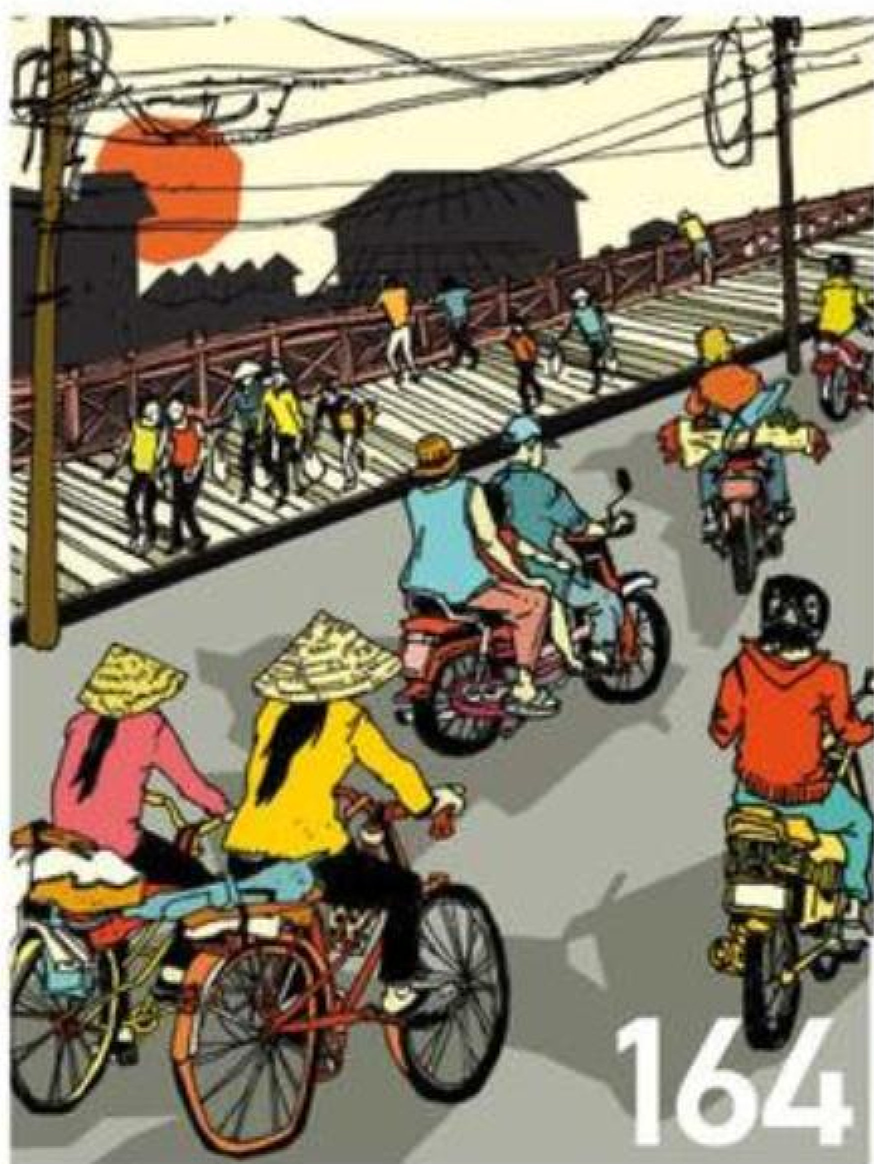


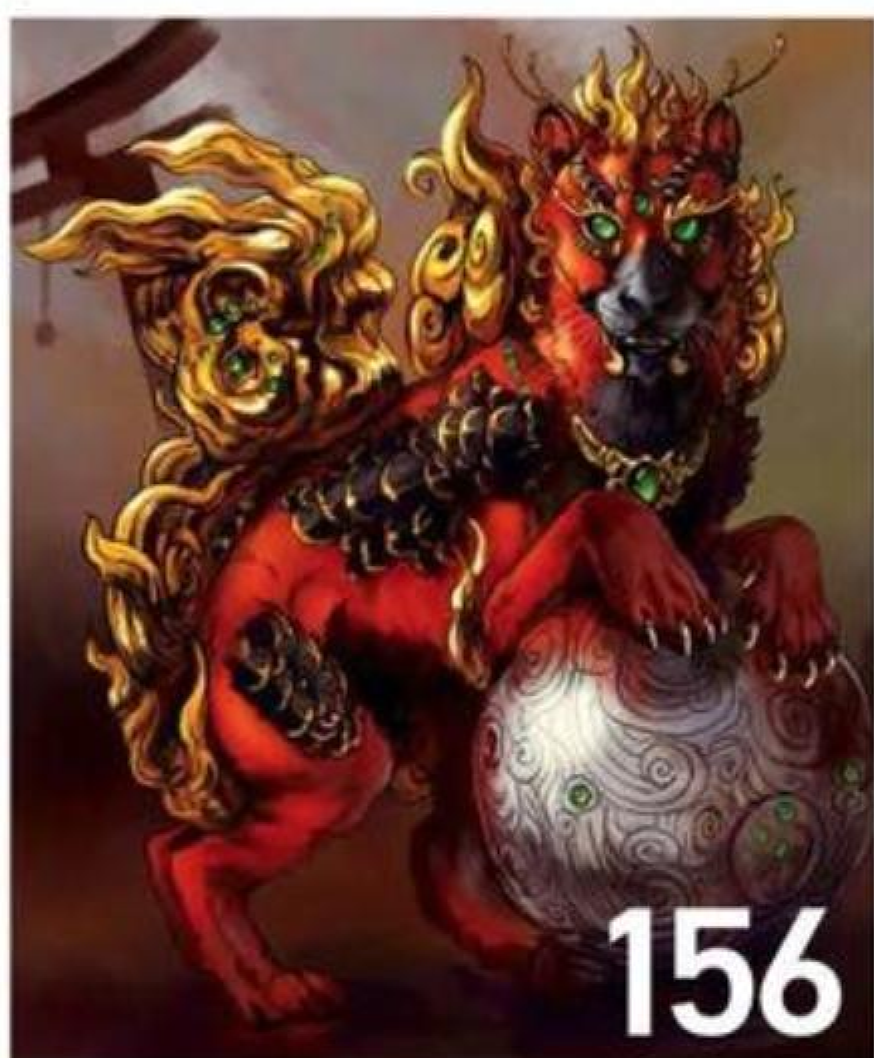
154

“Un buen conjunto de trucos para resolver problemas técnicos”


166
FUN
HOU


158


164


156


152



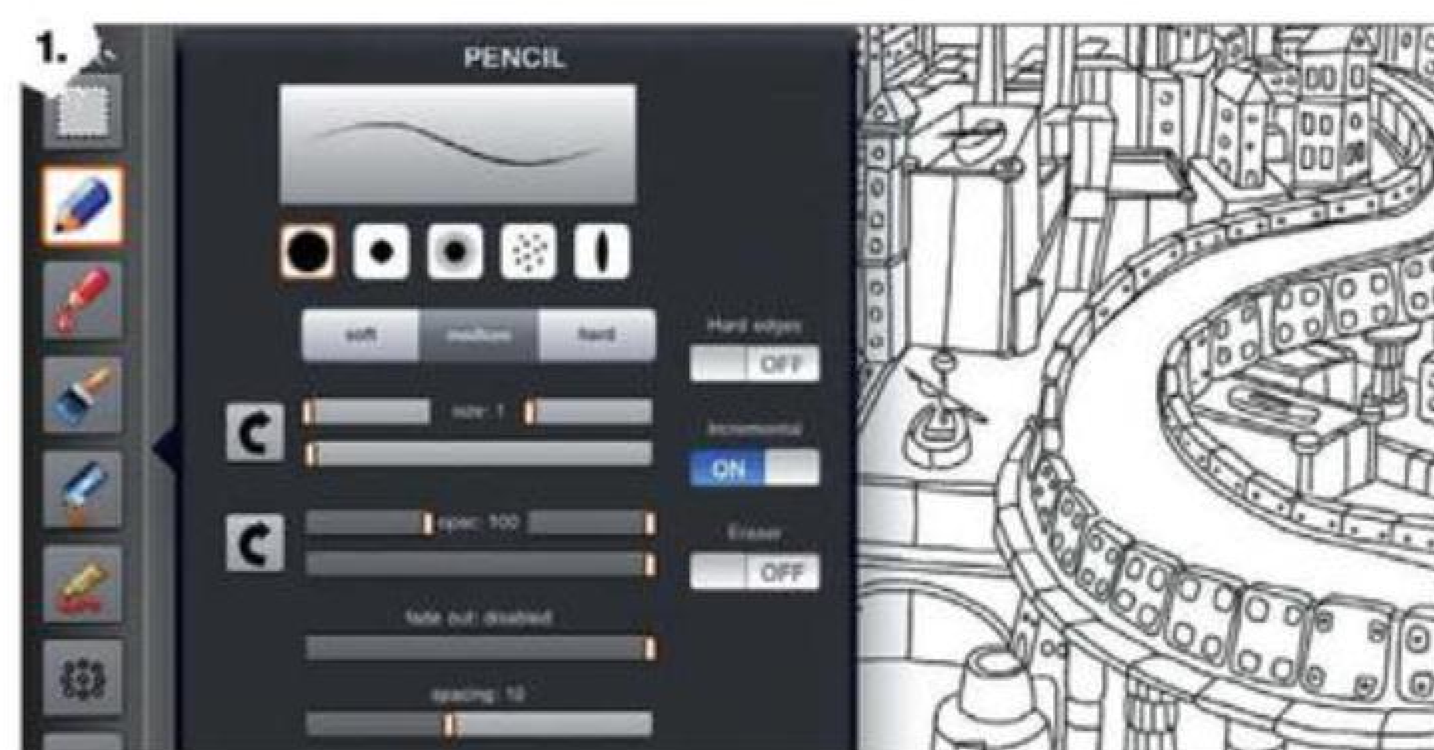
Soluciones

Los trucos de ilustradores, diseñadores y artistas digitales

Máster en ArtStudio

"Sólo tengo ArtStudio. Como artista tradicional que quiere pintar acuarela, ¿algún consejo?"
Jonty Blake

ArtStudio es una poderosa aplicación de dibujoy edición de imágenes con el que puedes hacer casi cualquier cosa. Tiene un potente motor de dibujo y es también un increíble editor de imagen con muchas características avanzadas disponibles para el iPhone y el iPad. Aunque la interfaz no es la más sencilla o intuitiva, una vez que te acostumbras a él, te da un gran control y ofrece una amplia gama de posibilidades creativas dentro de una sola aplicación. Puedes utilizar ArtStudio como una simple aplicación de dibujo o pintura utilizando los pinceles, botes de spray y aerógrafos. Pero también cuenta con herramientas de selección avanzadas y se puede utilizar para crear gradientes, clonar, ajustar los colores, filtros, e incluso para crear tus propios pinceles. Hay dos maneras principales con las que me gusta usar ArtStudio. La primera es con la herramienta 'Lápiz' y dibujar como lo harías en tu cuaderno de bocetos. Cuando hago esto, generalmente, creo una capa separada para mi dibujo, y luego empiezo a añadir colores debajo. Otro enfoque más pictórico es elegir un pincel y bloquear figuras y formas. Para ello, la opción 'Preservar Transparencia' te ayudará realmente. Hablaremos más de ello después. Puedes descargar el manual de ArtStudio en **www.iphoneclan.com/artstudio_manual.pdf**









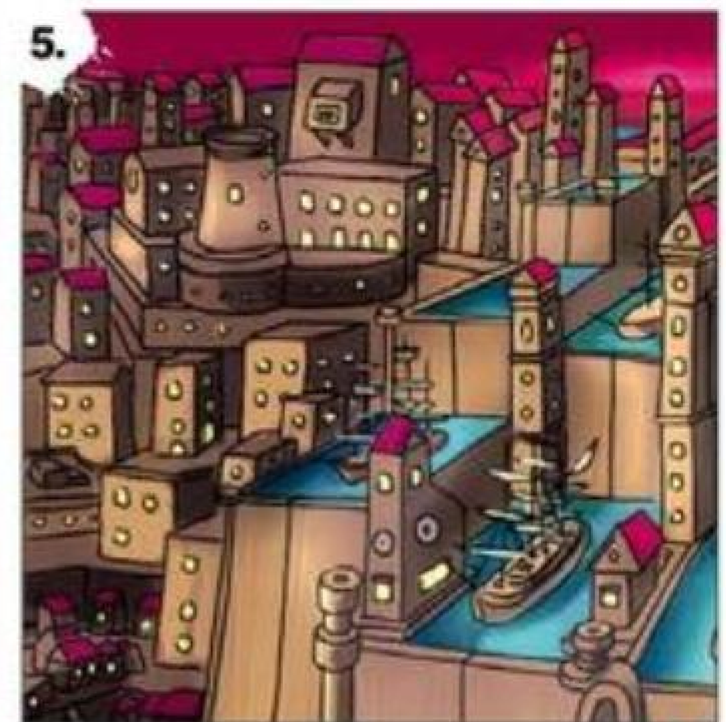
1. Dibujo a lápiz para comenzar
Empiezo con un nuevo documento de 1.024 x 1.024 píxeles. En 'Nueva Imagen' elijo la opción 'Blanco + Transparente'. En la capa transparente empiezo a dibujar una ciudad imaginaria como si estuviera en mi cuaderno de bocetos. El motor de dibujo de ArtStudio es muy bueno. Más que simular un lápiz, simula una buena pluma. En los ajustes, puedes elegir si quieres que los trazos se arrastren hacian dentro y hacia afuera.

2. Pinta y preserva la transparencia
Puedo crear un nuevo nivel bajo mi dibujo. Usando el pincel y un color sólido pinto todos los edificios y los barcos. Lo hago de esta manera para que pueda activar 'Preservar Transparencia' en el menú 'Niveles' y pintar los edificios de cualquier color que elija sin pintar sobre lo que era transparente. Para mostrar las opciones del menú puedes hacer clic en el icono 'Capas' o mantener el dedo pulsado sobre él.

3. Pintar el agua detrás de los barcos
Como preservamos la transparencia en el paso anterior, es fácil entrar ahora y pintar el agua en el fondo de la imagen. Me estoy imaginando que el agua en las esclusas captará la luz de la noche. Para añadir sombras al agua utilizo Pintura Spray al 50% de opacidad. Voy a pintar el cielo a este mismo nivel con un color que he probado ya en una pintura anterior.







4. El pincel húmedo Cuando presionas con el dedo y lo mantienes, ArtStudio muestra automáticamente el color seleccionado. Funciona muy bien cuando estás trabajando con el pincel mojado. Lo usé en esta pintura para obtener el efecto del agua cayendo en cascada. Da un aspecto muy pictórico. He creado una nueva capa debajo de la línea original del dibujo y, con Pintura Spray, he incorporado sombras transparentes y áreas oscuras a la escena.

5. Dale los toques finales Después he añadido los oscuros. He utilizado el 'Borrador' en la misma capa para crear reflejos en los edificios y hacerlos brillar. Asegúrate de seguir una fuente de luz para que sea real. Lleva el siguiente nivel hacia abajo y añade los techos rojos, además de ondulaciones en el agua. Ahora, ve a 'Filtros' y ajusta los valores de exposición y contraste, oscureciendo un poco la escena. Añade más reflejos para envolver los objetos.

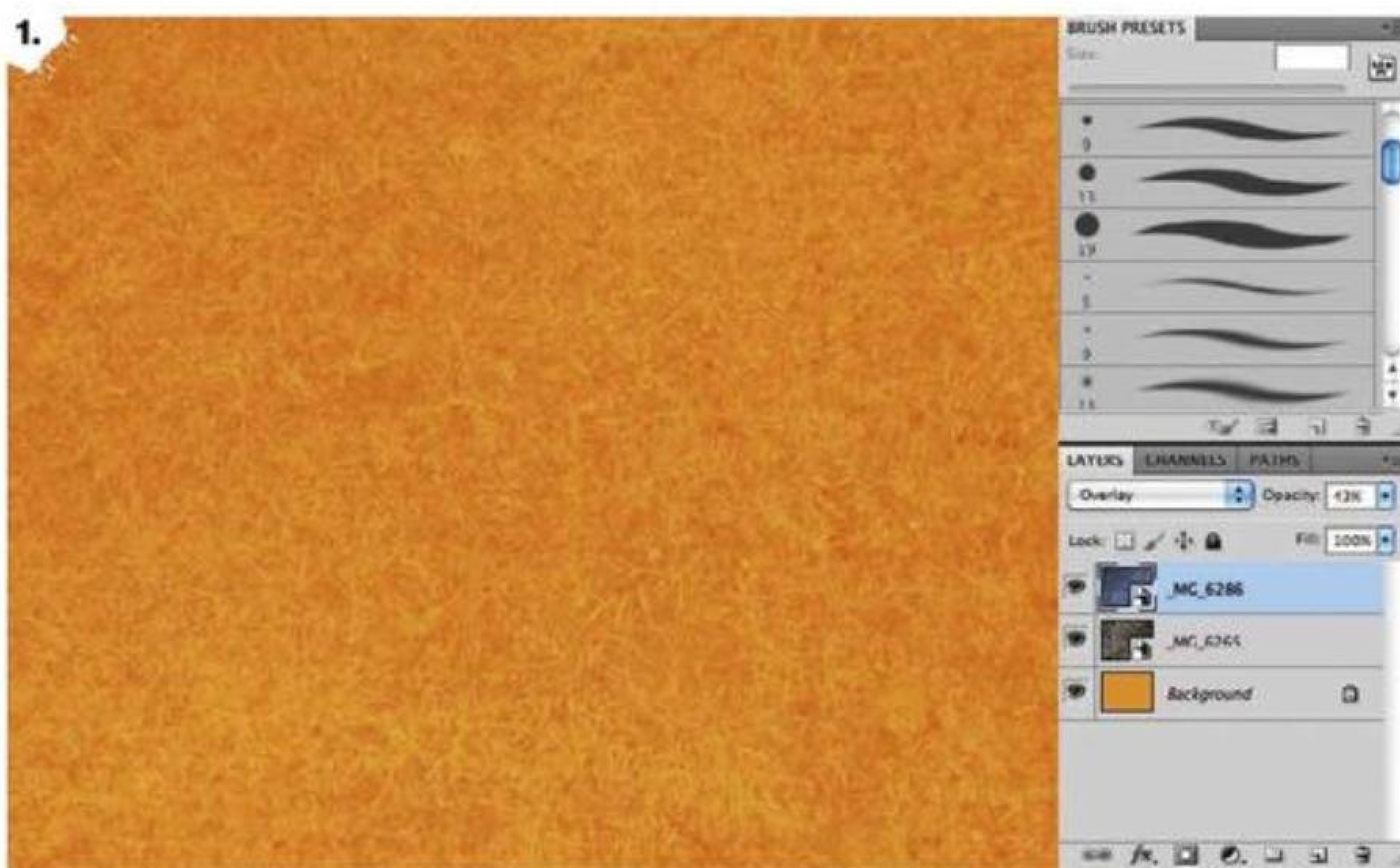


Impresión asiática

“¿Algún consejo sobre cómo añadir un estilo retro asiático a una ilustración?”
Sam Roginski



Lo más importante que hay que recordar al crear este estilo retro es mantener la sencillez. Un fondo de textura agradable es realmente todo lo que necesitas para hacer un boceto que se parezca mucho a un estampado de madera sobre papel hecho a mano. Las impresiones asiáticas son, por lo general, bastante monocromáticas, por lo que debes limitarte a hacer un dibujo sencillo sobre un fondo con textura, lo que le dará el aspecto que deseas, pero todavía dotando a tu imagen de un efecto llamativo. Lo importante es experimentar. Hay todo un universo de texturas que podemos utilizar para el fondo, por lo que no sólo debes ir con la primera combinación de texturas que encuentres, sino que has de probar con muchas cosas antes de tomar una decisión. En cuanto al dibujo lineal, simplemente diviértete con él. No tiene por qué ser perfecto, sólo natural.







1. Textura de fondo Lo primero que queremos hacer es una textura de fondo agradable sobre la que trabajar. Para ello, podemos utilizar imágenes texturizadas y colocarlas sobre una capa de color plano en Photoshop. Busca un par de texturas que te gusten, sepáralas y rellénalas sobre el color, y juega con la opacidad y los modos de fusión hasta que obtengas el resultado deseado. Acuérdate de experimentar.

2. Hora de dibujar Suelo dibujar directamente en Photoshop con una tableta, pero si es más fácil para ti, escanea un boceto en papel y trabaja con ello. Para obtener líneas rugosas que se asemejan a los diferentes tipos de marcas talladas sobre grabados en madera, utiliza un pincel redondo y duro sensible a la presión, y date libertad en tus movimientos.

"Lo más importante, recuerda, es experimentar todo lo que puedas"



3. Tu grabado recién hecho
En este punto, algunos retoques de última hora le darán vida a la imagen. Me gustaría añadir algunas áreas planas de color negro, a veces con poca opacidad para que no sea demasiado duro, pero que le dé al conjunto un aspecto más gráfico.
Además, si añadimos pequeños elementos de vector con Illustrator, mejorará el aspecto gráfico de la impresión.

Limpia un "line art"

¿Cómo puedo limpiar y preparar para pintar a mano un dibujo line art?

Jacky Howes



La tecnología en el arte digital ofrece opciones para la creatividad sin precedentes. Pero no siempre estarás cerca de tu ordenador cuando tu musa aparezca, ¡por lo que es aconsejable tener un cuaderno de bocetos a mano para tales ocasiones! Más tarde, los pensamientos y las ideas pueden escanearse en casa. A algunos artistas también les resulta más fácil dibujar con lápiz y papel antes que con un *stylus* y una tableta. Escanear y limpiar un dibujo line art es una habilidad incalculable. La limpieza puede llevar su tiempo, pero es fácil, y por lo general agradecida a la hora de combatir y superar la pérdida de líneas y manchas tras el escaneado... Aporta flexibilidad para alterar la composición, arreglar problemas o acabar la obra como una pintura digital esmerada. El arte lineal limpio también puede imprimirse en papel o tela. Este dibujo está hecho en Painter, pero puedes usar otro programa.

1.



2.







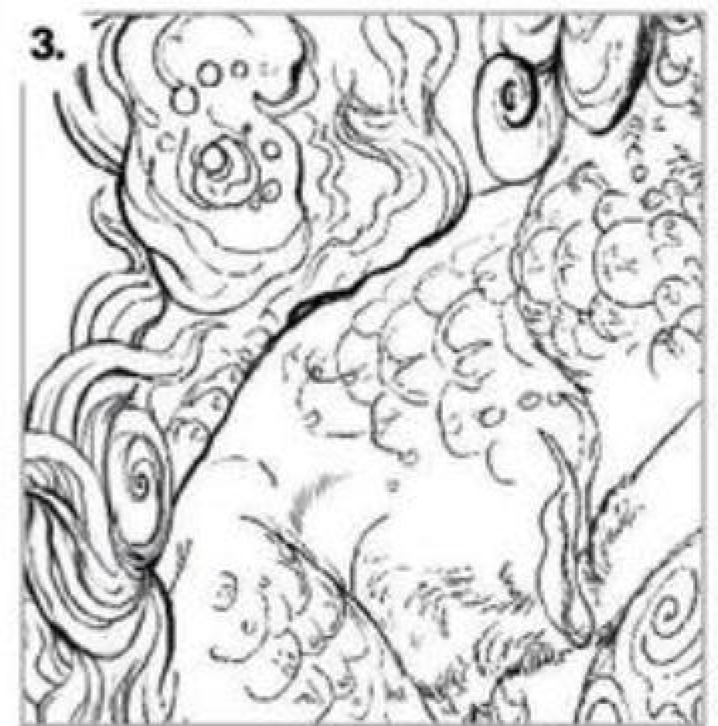
1. Escanea la obra Muchos escáneres vienen con su propio software, o puedes descargarlo desde Internet. No importa lo que utilices, el proceso es normalmente el mismo. Busqua cualquier ajuste automático, como el 'Auto Enfoque' o el 'Auto Contraste'. ¡Desactívalos! Lo que quieres es tener el máximo control posible sobre tu obra. Escanea la imagen a 300 ppp en escala de grises, siguiendo las instrucciones que vienen con tu escáner.

2. Fondo blanco como objetivo Recorta el exceso de información de la imagen, y luego ajusta los niveles de la imagen o el 'Brillo/Contraste', mediante el uso de 'Shift + Alt' / 'Cmd + B' en el programa de dibujo Painter. Cuanto mayor contraste y menor brillo consigas, mucho mejor. Tu objetivo es obtener un fondo blanco. En esta imagen, parte de la cola se salió de la página. La sombra del pliegue se borró y la cola se completó.

3. ¡Limpia tu imagen! Ahora usa un borrador grande con el fin de eliminar el ruido y mejorar la composición. Acerca la imagen para obtener una vista cercana y que sea más fácil trabajar. Esta es la parte que puede llevarte un poco de tiempo, ya que se trabaja cada vez con tamaños más pequeños de borrador. Ahora tienes un line art bonito y limpio sobre el que trabajar. Desde aquí puedes subirlo a una galería online o imprimirlo en papel o lienzo.

Lo que muestra Tómate el tiempo suficiente para limpiar el escaneado inicial tanto como sea posible. Esto hará que el proceso de pintar sea muy sencillo.

Toques finales Una capa final sobre el line art para los bigotes y un poco de brillo acentúan el arte. El brillo oscurece las líneas creando un efecto floral.


3.


4.


5.

4. Haz que brote Selecciónalo todo ('Ctrl / Cmd + A') y luego ve a 'Selección> Flotar'. Lleva la capa de line art a 'Multiplicar'. Debido a que el arte lineal es una parte integral de la imagen final, no hay que modificar la opacidad. Pinta tu fondo sobre el lienzo. Puedes activar y desactivar la capa de arte lineal para ver cómo está aflorando el color de tu fondo. Céntrate en cómo los elementos del fondo, como la iluminación, van a tener un efecto sobre el tema.

5. Pinta Crea una nueva capa bajo el line art y sobre el fondo del boceto. Ahora puedes pintar con colores como si esta imagen fuera un libro para colorear. Disfruta la libertad de colorear fuera de las líneas como un niño, ya que puedes ir borrando las marcas imprecisas sobre la marcha. Puedes cambiar a la capa de line art mientras estás trabajando, para añadir, borrar o fortalecer las líneas existentes. Puedes duplicar esta capa para oscurecer y darle más definición.

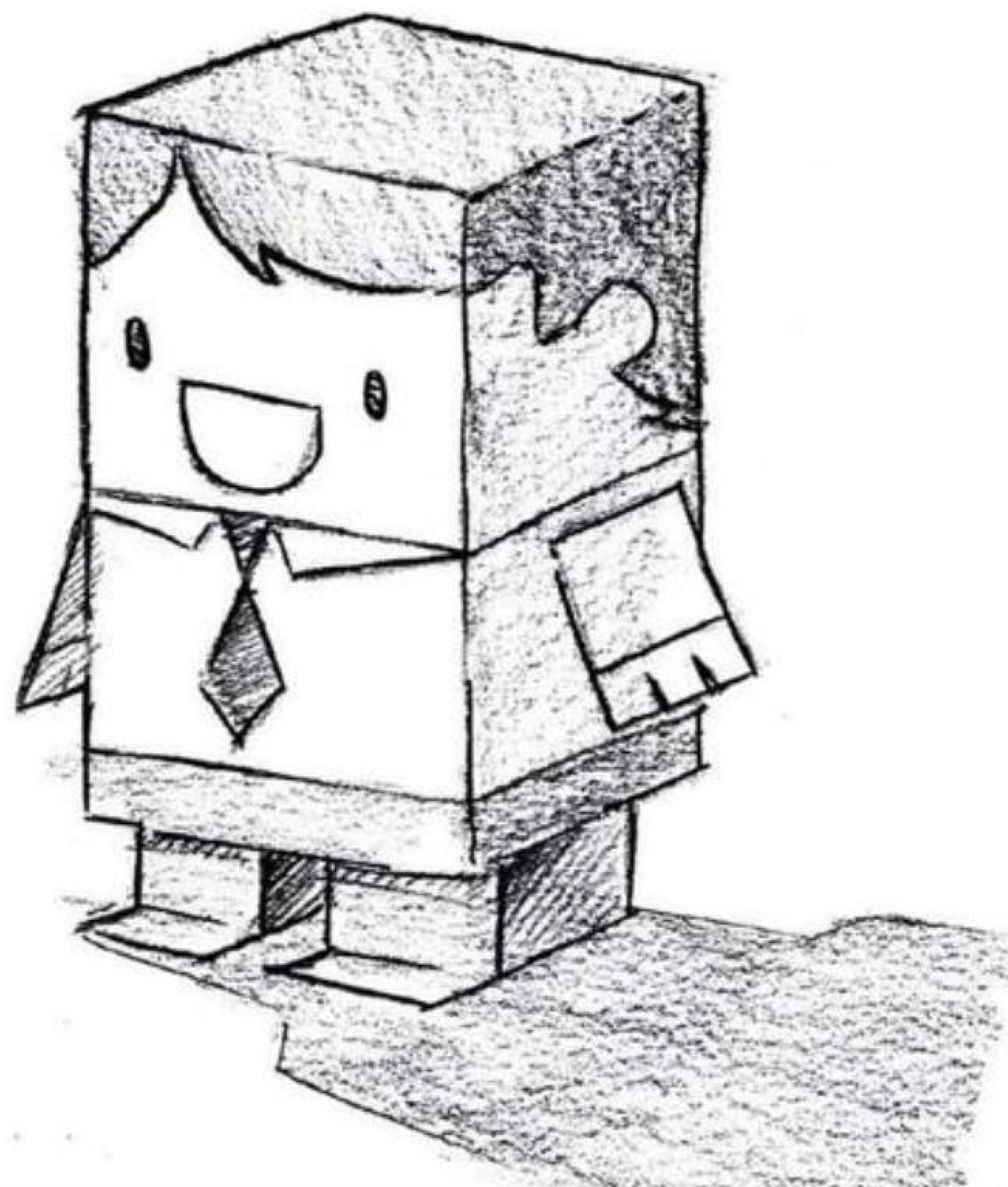


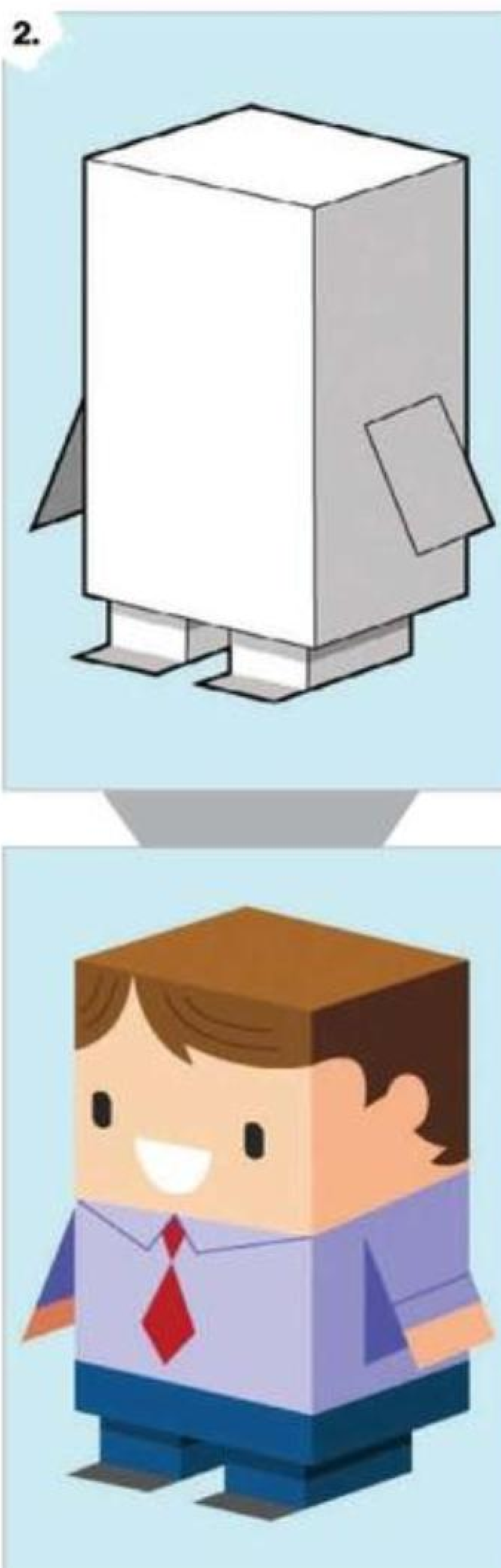
Crea personajes vectoriales

“¿Cuáles son vuestras sugerencias para obtener arte de papel tridimensional llamativo en una ilustración? Quiero crear una imagen con personajes Foldees”
Jared Cullins



El arte de papel tridimensional es una forma de arte en sí mismo, con modelos que varían en complejidad, desde simples personajes cúbicos a modelos muy detallados a escala de naves espaciales. Al tratar de recrear una ilustración 2D en un modelo de papel 3D, los factores clave en los que hay que centrarse (una vez que tengas tu concepto) son las texturas y tonos del sombreado. Para ilustrar este ejemplo, elegimos un personaje con una sencilla forma cúbica (en lugar de un completo diorama del Halcón Milenario), pero puedes elegir que sea tan simple o tan complejo como quieras. Los principios básicos son los mismos.





Texturas de papel
Yo superpongo texturas de papel en el personaje para darle autenticidad, así como en el fondo, para lograr un poco de cohesión con la imagen.

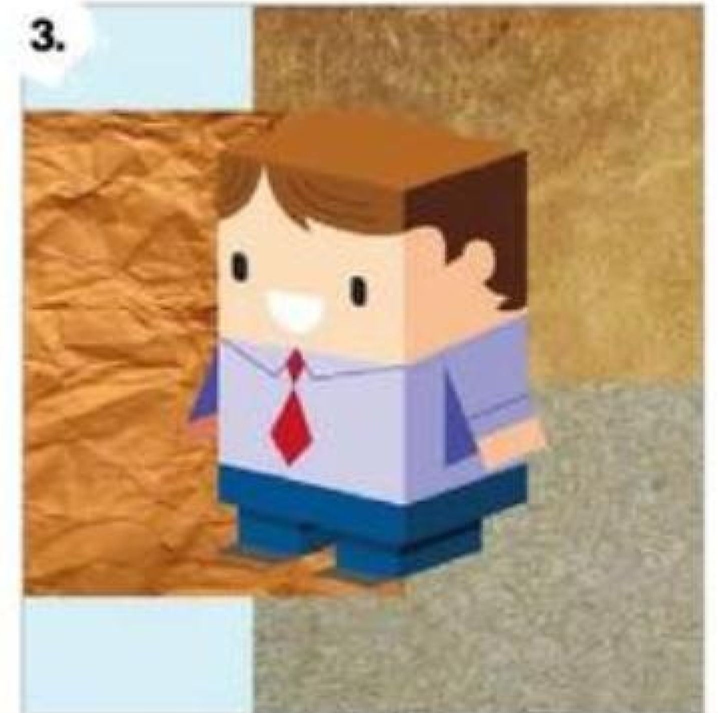
1. Crea el personaje Crearemos un personaje cúbico relativamente sencillo para el Foldee. Los personajes simples y estilizados funcionan mejor con este tipo de ilustración, por lo que piensa en su personalidad y la forma de encontrarla. También en cómo darle la sombra apropiada, incluyendo la ubicación de la fuente de luz y la forma en que afectará a las sombras. Para este ejemplo, la fuente de luz se encuentra en la esquina superior izquierda de la ilustración.

2. Actúa como un vector He utilizado el programa Flash de Adobe para este estilo de arte de papel tridimensional, aunque los principios son los mismos que para la mayoría de los software vectoriales. Dibuja tu personaje y sombrea los paneles con la posición de la fuente de luz en mente. La representación de los vectores es ideal para este tipo de imagen, pues no sólo permite modificar el tamaño sin perder calidad, sino que el aspecto producido está asociado con el personaje de la obra.

3. Selecciona las texturas
A continuación, tendrás que dar vida al modelo de papel 3D añadiendo texturas, para lo cual existen varias opciones posibles. Puedes fotografiar o escanear papel de baja calidad e importarlo a tu documento, o puedes descargar una imagen de tarjeta o pergamino de uno de los muchos sitios de texturas gratuitos que hay en Internet. Paralelamente, siempre puedes comprar imágenes en alta resolución a un precio nominal en la web.

Flash alternativo He utilizado el programa de animación Flash, de Adobe, pero se puede lograr un aspecto similar con Illustrator.

Fuente de luz Utiliza variaciones simples de tono y degradados sutiles que sugieran sombreado. Ten en cuenta de dónde procede la luz para darle una apariencia de 3D convincente.





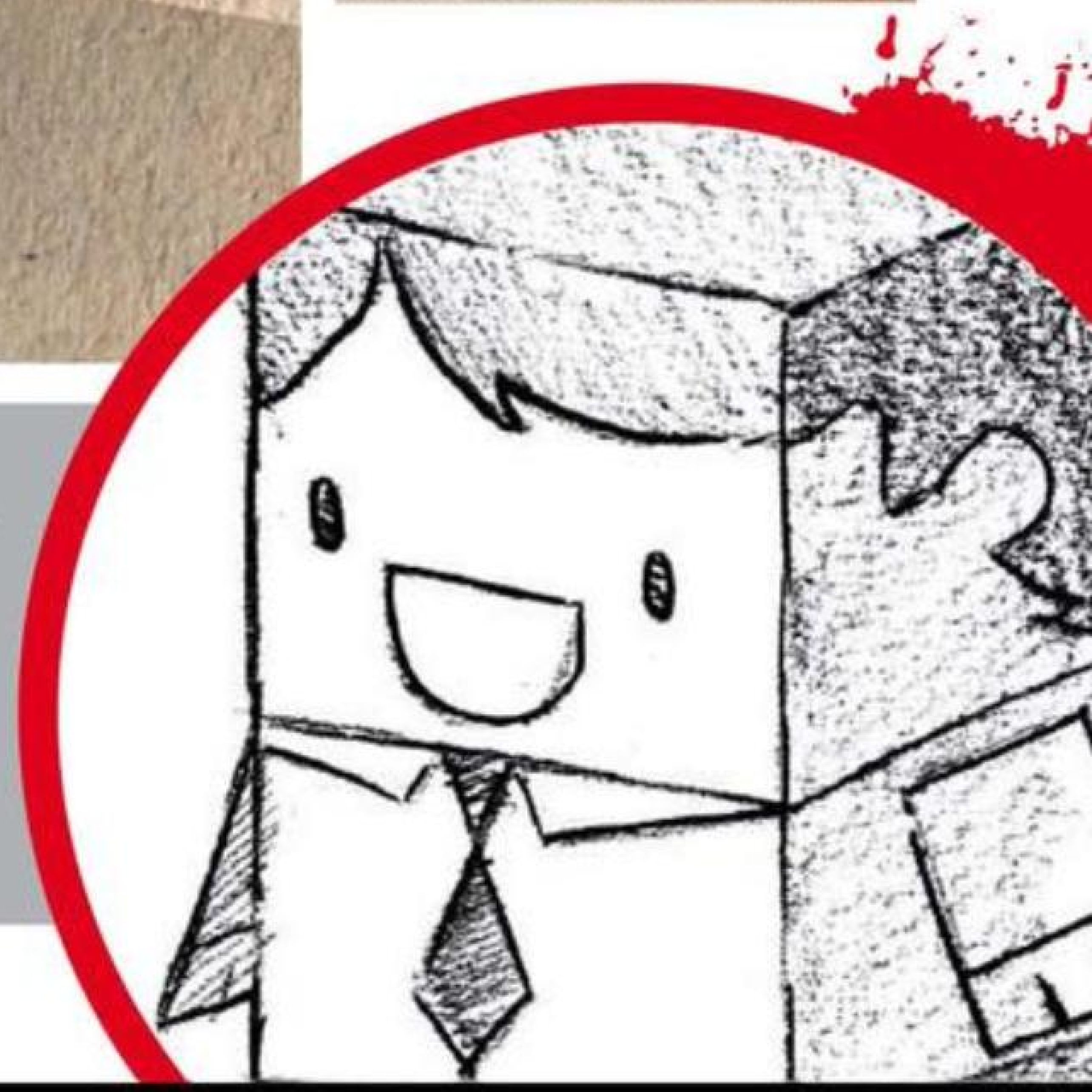


4. Aplica texturas al modelo

Hay varios métodos que se pueden emplear al incluir texturas en una imagen, pero lo que hay que recordar es que no existe una forma buena o mala de hacerlo, siempre y cuando estés satisfecho con el resultado final. Tiendo a poner la textura sobre el modelo, después de convertirla en un clip de película como si mi imagen estuviera destinada a la animación, y juego con las opciones de fusión. 'Overlay' o 'Multiply' producen los mejores resultados. Experimenta hasta dar con lo que quieres.

5. Los toques finales

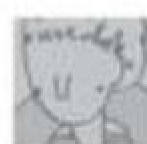
Por último, necesitamos enmascarar la textura de la capa, mediante el uso de un duplicado de nuestro personaje Foldee como máscara. Siéntete libre de agregar líneas punteadas al personaje para replicar pliegues, añadiendo una sensación más auténtica, como si alguna vez hubiera sido una red plana que ha sido montada. Una capa de papel de fondo y una sombra dirigida ayudan a completar la escena, y puedes crear una población de personajes de papel que se le unan también.



Dibuja letras con personajes

¿Algún consejo para convertir ilustraciones en letras en vez de usar una tipografía?

James Stanley-Graham



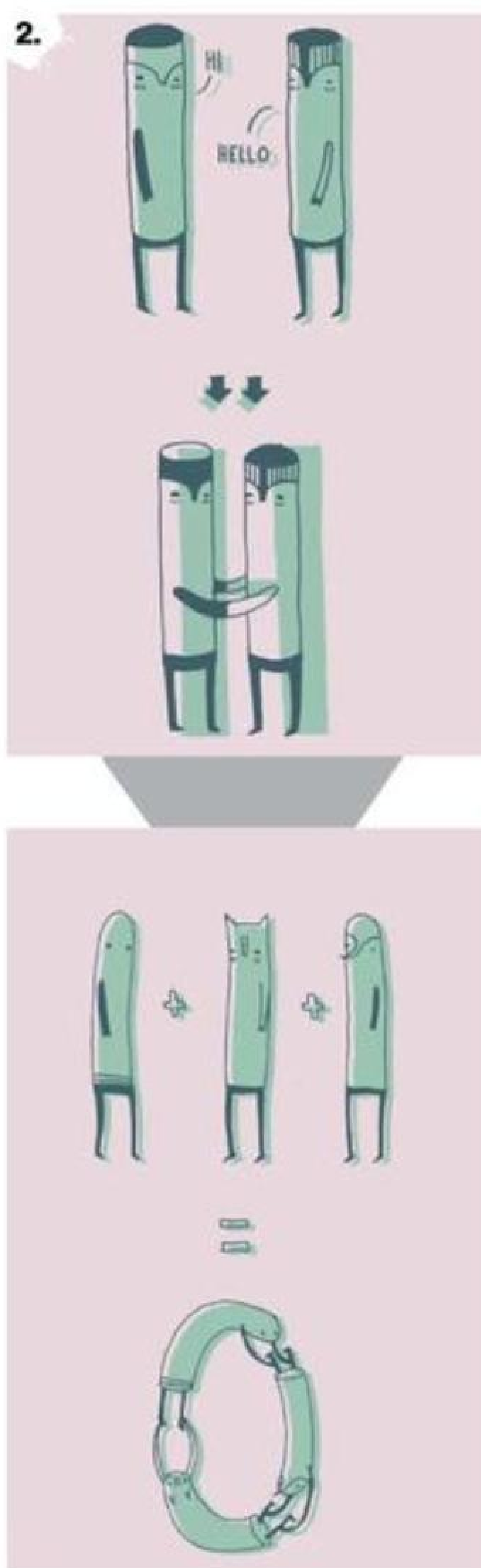
Mi mejor consejo es observar los objetos que hay a tu alrededor y de tu área de trabajo: es lo mejor para encontrar inspiración. Todos los objetos se pueden convertir en letras; una pluma se parece a la letra "I" y un auricular puede dar forma a la letra "C". También puedes unir los objetos entre sí y formar letras. Tres plumas pueden formar la letra "A" o la "N". También se puede hacer al revés; encuentra un tipo de letra y busca semejanzas entre letras y objetos. La letra "S" se puede ver como una serpiente.

Esta es, sin duda, una forma divertida de viajar alrededor de las letras, entrenando al ojo en la búsqueda de formas. Una vez hecha esta pequeña tarea de ensayo puedes aplicarlo. Mira atrás en tus proyectos anteriores y busca formas que te recuerden a letras. Si ilustras diseños de personajes, tus creaciones pueden formar letras. Si creas patrones puede que encuentres letras dentro de ellos. En esta guía mostraré algunas pautas sencillas que siempre sigo cuando creo formas de letras desde los diseños de mis personajes.

1.



2.



3.



4.



5.



> Mi consejo es observar los objetos que hay a tu alrededor y de tu área de trabajo: es lo mejor para encontrar inspiración

1. Crea un personaje Es un ejemplo de cómo empezar a crear un personaje. Encuentro objetos al azar en mi escritorio y los reúno. Entonces busco características y empiezo a esbozar el cuerpo. Esta es una buena práctica, y comienzo a generar ideas para más personajes. Cuantas más vueltas des por tu escritorio, mejor (¡es bueno ser desordenado)! También puedes ir a la caza de objetos divertidos para montarlos sobre un modelo, y entonces dibujarlo.

2. Transforma personajes Cuando has creado un conjunto de personajes, puedes transformarlos en letras. Las opciones son ilimitadas, lo que lo hace aún más divertido. También se puede pegar a un carácter para hacer un membrete o una mayúscula para usarla con un gran párrafo de texto. Establece una primera cuadrícula para la que has de mantener la misma anchura y longitud de cada forma de letra y carácter. No es una obligación, sí una recomendación.

3. Añade color Trabajo en Photoshop cuando coloreo digitalmente. Aquí he usado el estilo de capa 'Color Overlay' para mi línea de arte. En primer lugar, tienes que deshacerte del espacio en blanco alrededor de tus líneas utilizando la 'Varita Mágica' ('Shift + W') o de lo contrario, se superpondrá a todo tu boceto. Ahora haz clic en el espacio en blanco y pulsa la tecla de borrado para eliminarlo. Haz la línea de arte negra, y la 'Varita Mágica' hará mejor la seleción.





Crea una estructura Cuando crees un alfabeto, adhiérelo a una cuadrícula para tener una estructura básica para trabajar. Esto hace que sea más fácil de leer y se ve ordenado.

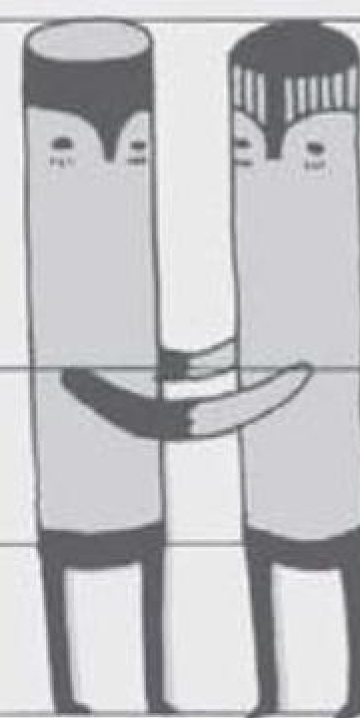




¿Qué es un tipo de letra? Un tipo de letra es la representación o interpretación artística de las letras. Cuando se crea un membrete, es probable que desees diseñar todo el alfabeto, y ese diseño es el tipo de letra

4. Añade un patrón Porque uso una paleta de colores muy limitada, creo que los patrones son un buen relleno para hacer la ilustración más interesante de ver y añaden variación visual. Tiendo a adherir el mismo estilo de patrón al crear un tipo de letra, ya que muchos diferentes dentro de una ilustración pueden hacer que tu tipo de letra resulte confusa y desordenada. En vez de patrones, se pueden utilizar texturas para añadir un poquito más de interés a tu obra.

5. La letra final Este es uno de mis membretes diseñados. Cuando se pone solo puede ser su propia ilustración, pero cuando se junta con los otros caracteres creados en el mismo estilo, se ve un tipo de letra. Ilustrar tus propios tipos de letra es algo que recomiendo, ya que es divertido y una buena práctica para una amplia gama de estilos artísticos. También es muy útil para los materiales de promoción, así que ¡sé creativo con tus letras y diviértete!



Curva el horizonte

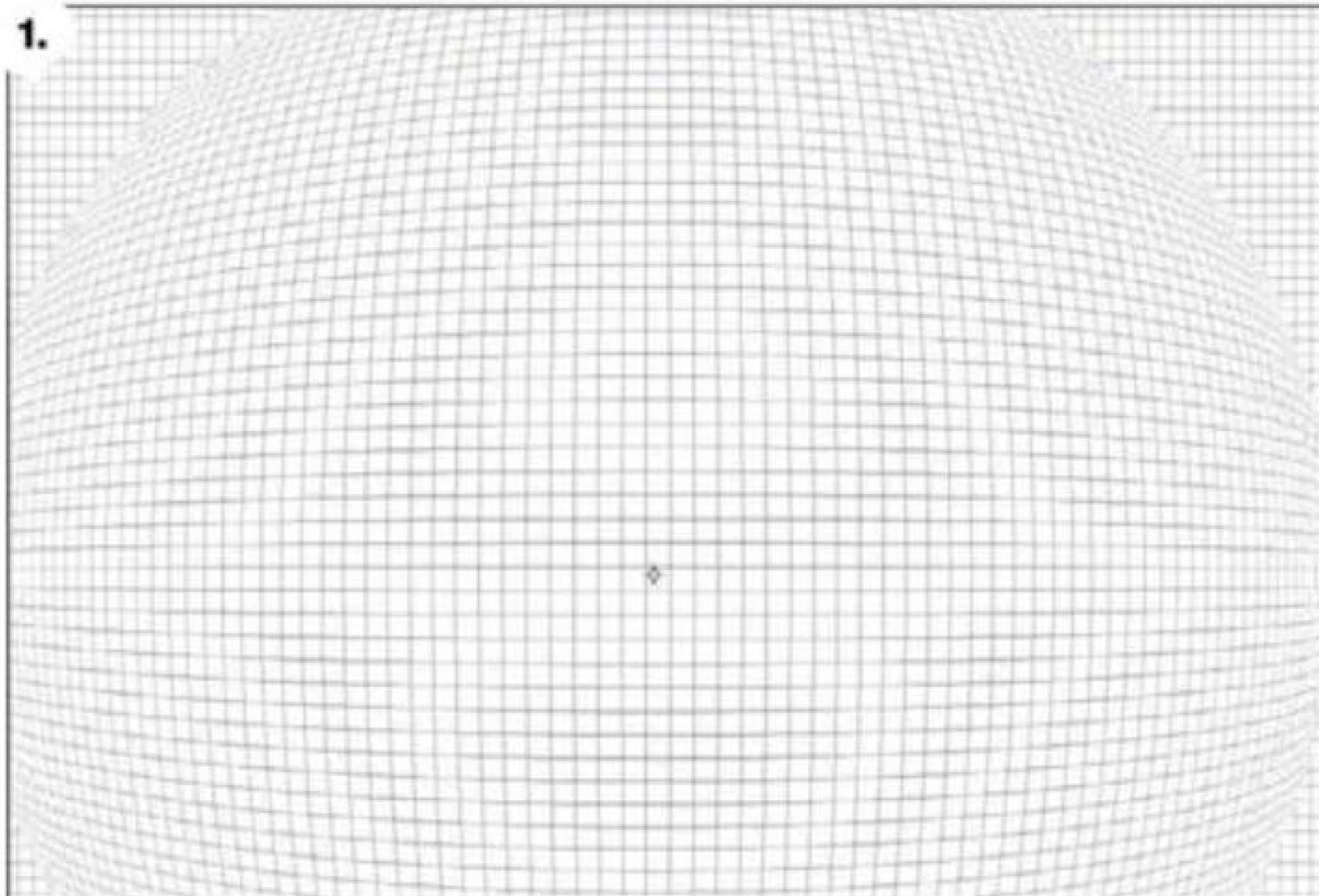
“Estoy haciendo una ilustración de un paisaje desde un ángulo elevado. ¿Cómo hacer frente a la curvatura del horizonte?”

Evan Scott

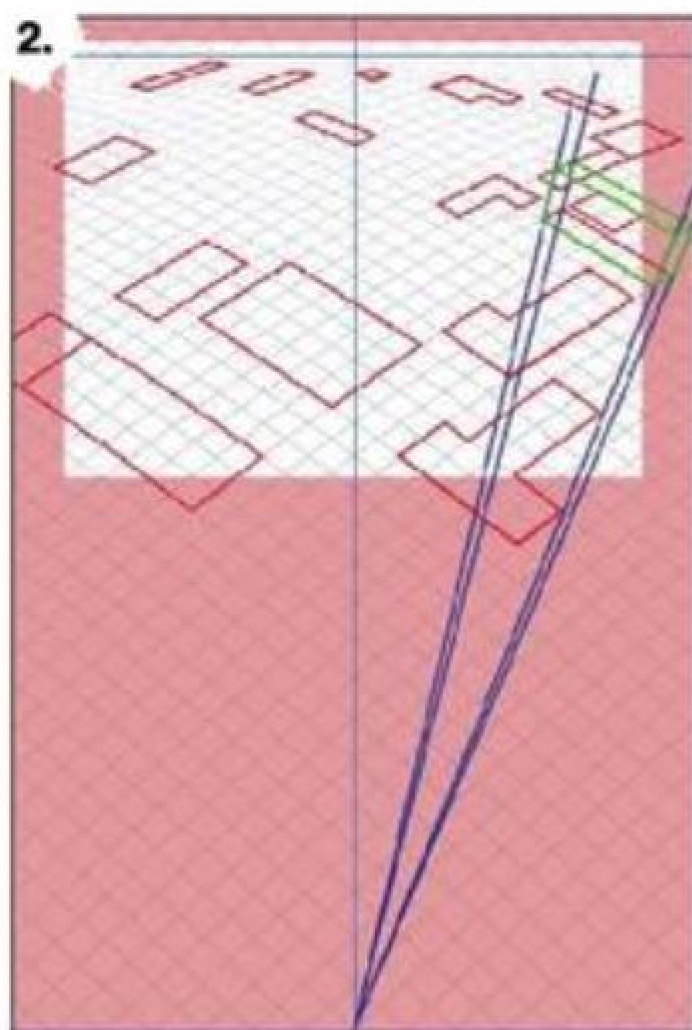


Es importante recordar que la posición de todos los elementos en la ilustración de un paisaje se verán afectados, no sólo por la línea del propio horizonte, también por su curva. Para ello podemos configurar una guía de la cuadrícula esférica. Las líneas de esta cuadrícula formarán las líneas de horizonte y, si determinamos un punto de fuga por debajo del espacio del documento, podemos usar la cuadrícula para calcular la perspectiva de los objetos en el paisaje. Ten en cuenta que el espectador siempre verá la curva del horizonte desde el centro, por lo que el punto de fuga vertical debería colocarse desde el centro de la imagen. Deberás crear dos documentos de Photoshop: una cuadrícula (de 300mm x 300mm en 300 dpi y fondo transparente) y uno para su imagen (en este ejemplo de 265 mm de ancho por 200 mm de alto a 300 dpi y fondo blanco).

1.



2.



“Utiliza cuadrículas para trabajar sobre un plano de superficie curva”



1. Crea la cuadrícula En el documento cuadrícula, elige la herramienta 'Rellenar> Rellenar Patrón> Patrones> Azulejos-Suavizar y rellenar'. Selecciona todo y escoge 'Filtro> Distorsionar> Esferizar> Cantidad 100%> Modo Normal'. Cambia el color de fondo y selecciona 'Imagen> Tamaño del lienzo'. Dobla la altura y amplía la anchura unos 50mm. Vuelve a la cuadrícula y copia en la imagen con una guía vertical al 50%. Comprueba 'Vista> Ajustar' y 'Ajustar> Guías'.

2. Ajusta la cuadrícula Selecciona la cuadrícula y 'Transformación libre> Rotar 45 grados'. Amplía la capa de la cuadrícula en un 400% en cada dirección y muévela hasta que la parte superior de la curva esté donde quieres que esté la línea del horizonte. Asegúrate de centrarla. La cuadrícula distorsionada mostrará líneas de guía para el plano de superficie curvada de tu paisaje. A continuación, utiliza la línea de guía vertical para establecer un punto de fuga debajo de la imagen. Esto creará la perspectiva.

3. Composición Utiliza el punto de fuga para componer los objetos de la imagen. La cuadrícula representa el plano de tierra de tu paisaje. Dibuja la base de los objetos en este plano, y no olvides seguir la curva de la cuadrícula en la elaboración de la base de cualquier objeto. Dibuja líneas verticales desde el punto de fuga para crear la perspectiva de los árboles y los edificios en el paisaje. La perspectiva será más acentuada en el primer plano de la imagen que en la distancia.

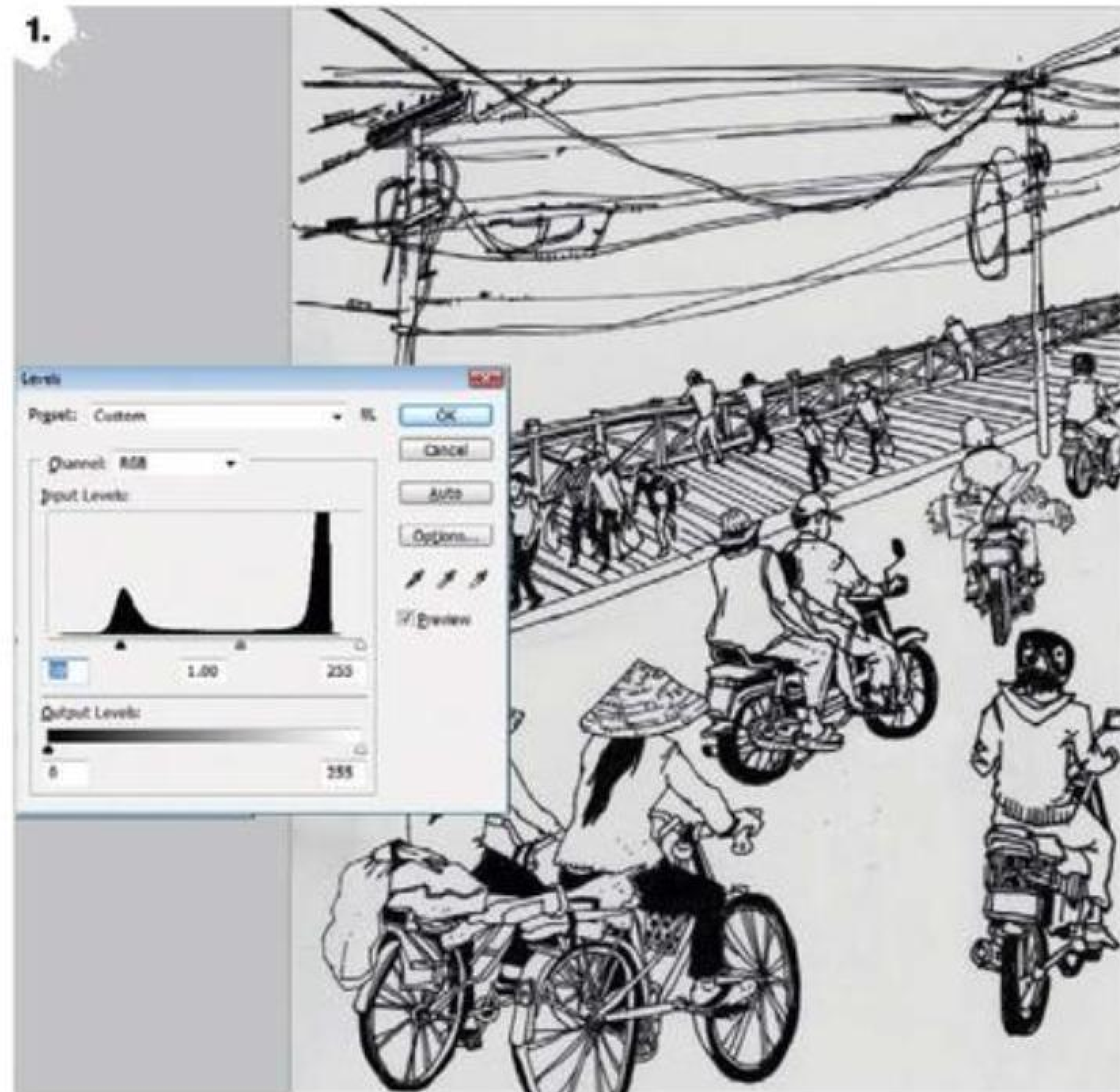
Mezcla un boceto con color

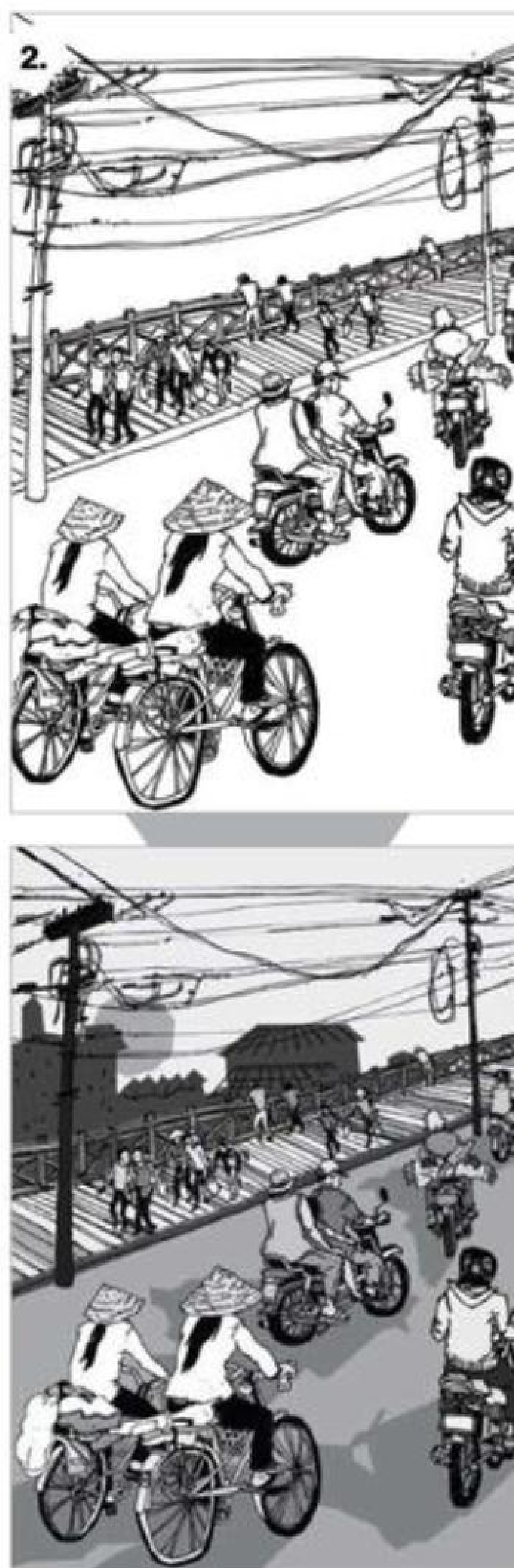
¿Cómo puedo combinar un boceto de líneas de tinta con color digital sin que se vea desordenado y medio terminado?

James Sanders



Los dibujos con los que mejor me lo paso se encuentran en mi cuaderno de bocetos. No sólo es un gran sitio para registrar la vida cotidiana, sino que en mi cuaderno de bocetos es donde soy completamente espontánea con mis dibujos y libre a la hora de experimentar con los diferentes medios. Cuando se trata de acabar un boceto, Photoshop es una gran herramienta. Ayuda a llevar la pieza a un nivel más alto mientras preserva las líneas de trabajo originales. El color digital también puede dar a los dibujos esquemáticos la estructura y la claridad que necesitan para tener un aspecto más acabado. Una de las cosas más útiles acerca de cómo trabajar con el color, independientemente del soporte utilizado, es ser consciente de su valor. Aportará profundidad y dimensión a una pieza, y ayudará a que se vea acabada. Es muy útil para proyectar un boceto antes de empezar a introducir tus tonalidades. Una forma fácil de ver si los valores tienen sentido es convertir tu imagen a escala de grises, y ver así si la versión en blanco y negro describe la profundidad en el espacio que realmente deseas para tu creación.







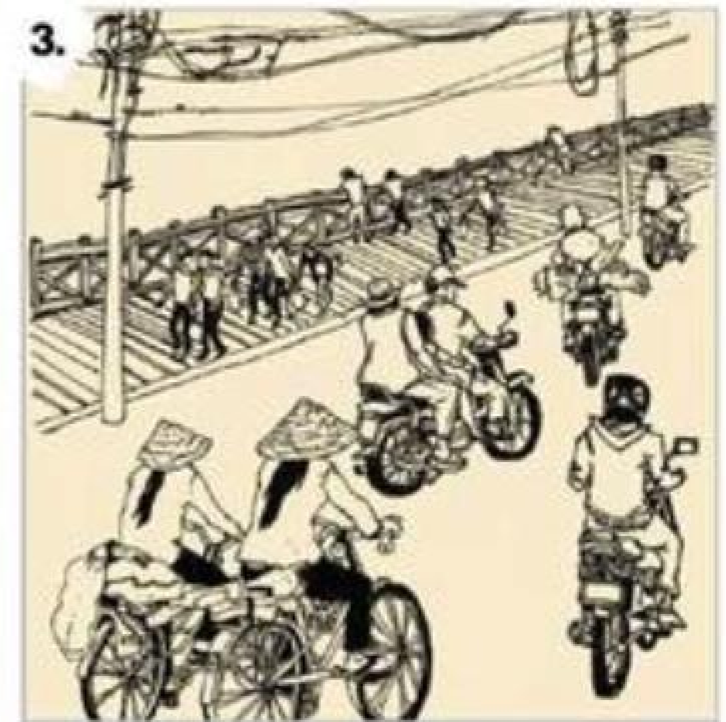
1. Ajusta los niveles Después de escanear tu dibujo (con al menos 300 dpi), es necesario ajustar los niveles en Photoshop, ya sea con una capa de ajuste o con el comando estándar. Esto limpia el escaneado y saca a relucir tu dibujo lineal. Deslizando la flecha de izquierda a derecha oscureces los negros, y deslizando la flecha de derecha a izquierda iluminas los blancos. La flecha central ajusta los tonos medios. No te excedas, o perderás parte de la calidad de la línea original.

2. Valora el boceto Crea un boceto con, al menos cuatro, valores diferentes. Puedes guardarlos por separado, pero tenerlos como referencia te ahorrará tiempo y energía. Cerciórate de que tus valores funcionan para la composición del dibujo. Pueden ayudar a añadir profundidad a un entorno, separar a un individuo de una gran multitud, mover el ojo del espectador en torno al lienzo o cambiar el ambiente de una escena. Incluso en esta etapa cada detalle debe ser distinguible y claro.

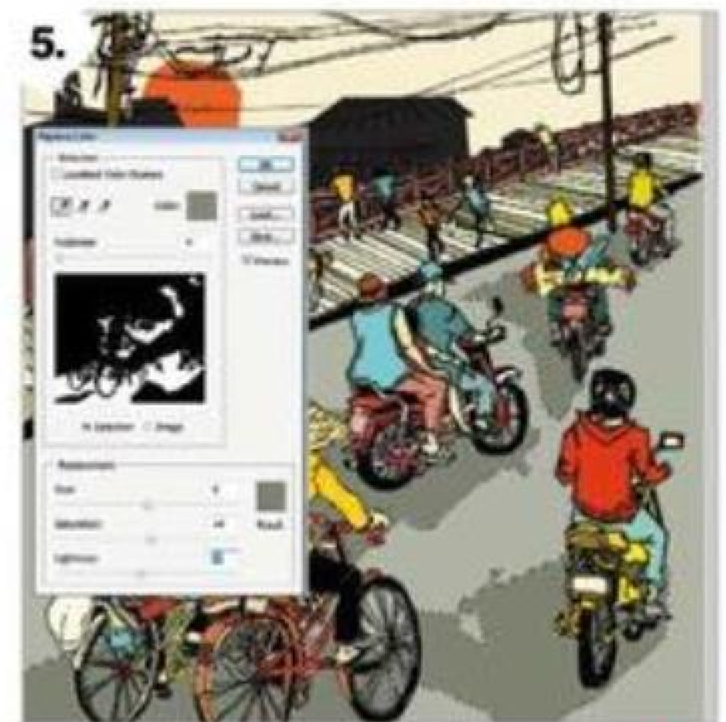
3. Elige un tono Es muy útil empezar fijando un color de tono medio sobre el conjunto del lienzo, para deshacerte de esos enormes y desalentadores espacios en blanco. Elige un color en consonancia con el estado de ánimo que deseas para la imagen. Podrás ajustarlo más tarde, pero sirve como un buen punto de partida. Crea una nueva capa 'Multiplicar' sobre tu línea de trabajo y utiliza el 'Cubo de Pintura' para rellenar el lienzo entero con este color. Puedes reducir la opacidad si es necesario.

Formas de fondo Las formas abstractas del fondo profundizan en el entorno y la narrativa, proporcionando detalles sugerentes.

Agrega sombras Las sombras ayudan a las figuras a conectar con el suelo e integrarlas con su entorno. Las formas sin contornos ofrecen un contraste fuerte a lo largo de toda la imagen.







4. Colorea las formas Amplíalo al 100% y utiliza una herramienta de selección para escoger las formas que desees colorear. Asegúrate para ello de que 'Anti-alias' está apagado en la barra de opciones superior. Rellena tu selección con el color deseado y pasa a la siguiente. Para un acabado muy limpio, asegúrate de que los bordes de las selecciones se encuentran en el interior de las líneas negras. También puedes utilizar la herramienta lápiz si deseas que tus áreas de selección sean más precisas.

5. Ajusta los colores finales Ajusta los colores hasta que estén perfectos. Asegúrate de remitirte a tu boceto y haz los cambios necesarios. El ajuste 'Reemplazar Color' ('Imagen> Ajustes> Reemplazar Color') te permite cambiar fácilmente el matiz, la saturación o luminosidad de un color cualquiera de la imagen de una sola vez. Cuando hayas terminado, prueba a ajustar un poco los niveles de toda la imagen para darle un impulso y unificar toda la pieza.



Ilustraciones para niños

“Necesito crear una ilustración para niños con una escena de una feria multitudinaria. ¡Ayuda!”

Nathan Sanderson



Una escena multitudinaria es, por naturaleza, animada y colorida. A modo de ilustración para niños, los personajes deben estar ligados al suelo por alguna actividad, tienen personalidad y proporcionan color y energía al conjunto de la imagen, con algunos que son claros y otros que están parcialmente oscurecidos. Normalmente habrá un personaje central y la naturaleza de los personajes del conjunto dependerá, en gran parte, de la narrativa que estés tratando de comunicar. Tu escena de muchedumbre puede ser la base para una historia, podría ser una escena en la que haya que buscar un personaje en particular, o tal vez algo específico que esté sucediendo en la multitud que hace que la historia siga avanzando. La ubicación cuidadosa de los elementos es esencial para el equilibrio y el orden. Photoshop puede ser una herramienta útil para construir una escena que establece una narración, así como de dotarle de una apariencia teatral y juguetona a la imagen.

1.



2.







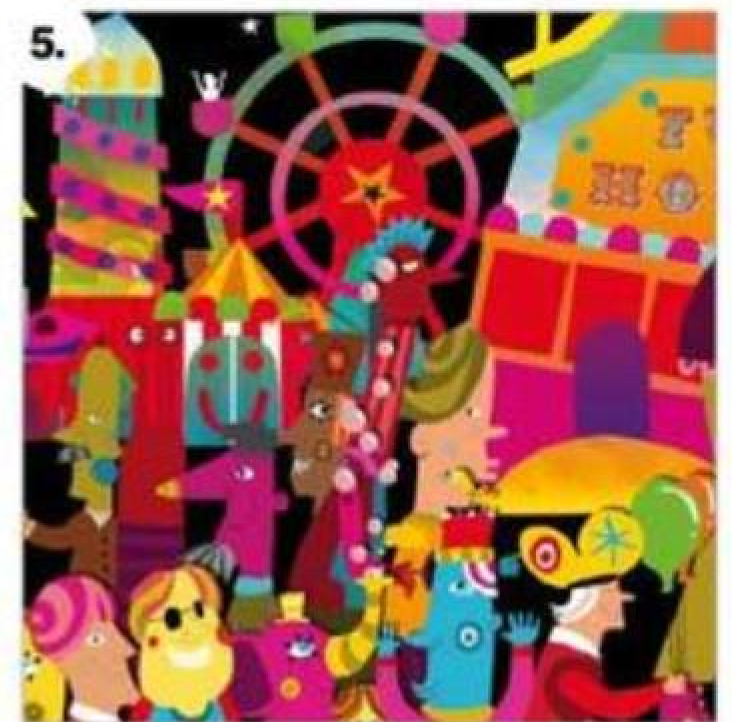
1. Prepara la escena Esta feria está hecha con un collage de papel con texturas mezcladas. Posiciona tu feria en la parte superior de la imagen. Esto determina el nivel del suelo y permite tener espacio para el público que añadiremos más adelante. El recinto ferial debe describir el marco y complementar el posicionamiento de la multitud. Otros elementos de feria que se pueden ver como estrellas, manchas y tipografía, se pueden añadir a la imagen.

2. Aplica personalidad La multitud se puede dividir en capas independientes de los personajes en primer plano y los de medio plano. Para más diversión, he hecho una mezcla ecléctica de extranjeros, animales y personas. Aplicaremos características diferenciadoras a los personajes, por ejemplo, ojos muy abiertos, cuellos largos y narices grandes, que ayudan a darles vida. Algunos también pueden ser activos, soplando burbujas o llevando globos con ellos.

3. Personajes con color Puede ser útil trabajar sobre una base neutral como gris, que facilita que los colores combinen entre ellos. Utiliza una gama de colores brillantes e inspirados en la feria para devolver a los personajes en primer plano a la vida, tales como rojos, amarillos, rosas y azules. El blanco ayuda a distinguir los ojos, los dientes y otras características importantes. Los personajes del medio pueden ser pintados con colores ligeramente más oscuros para crear profundidad.


3.


4.


5.

4. Posiciónalo todo
Ahora es el momento de montar la imagen. Primero coloca los personajes del medio en la feria. Prueba con diferentes posiciones para encontrar el equilibrio entre la población de la escena y el fondo. Ahora coloca a tus personajes de primer plano y sepáralos ligeramente, para equilibrarlos con los personajes del medio. Todos los elementos de la imagen deberían ahora hacer buen uso del espacio.

5. Profundidad de campo Para dar un poco de profundidad, añade algo de sombra detrás de los personajes en primer plano. Copia la capa del personaje y utiliza los deslizadores de 'Brillo' y 'Contraste' para cambiarlo a negro. Coloca la sombra y convierte su opacidad al 3%. Esto también se puede repetir para los personajes del medio. Un ajuste nocturno funciona bien para intensificar todos los colores brillantes de la feria, así que utiliza el negro para el fondo.



Añade perspectiva

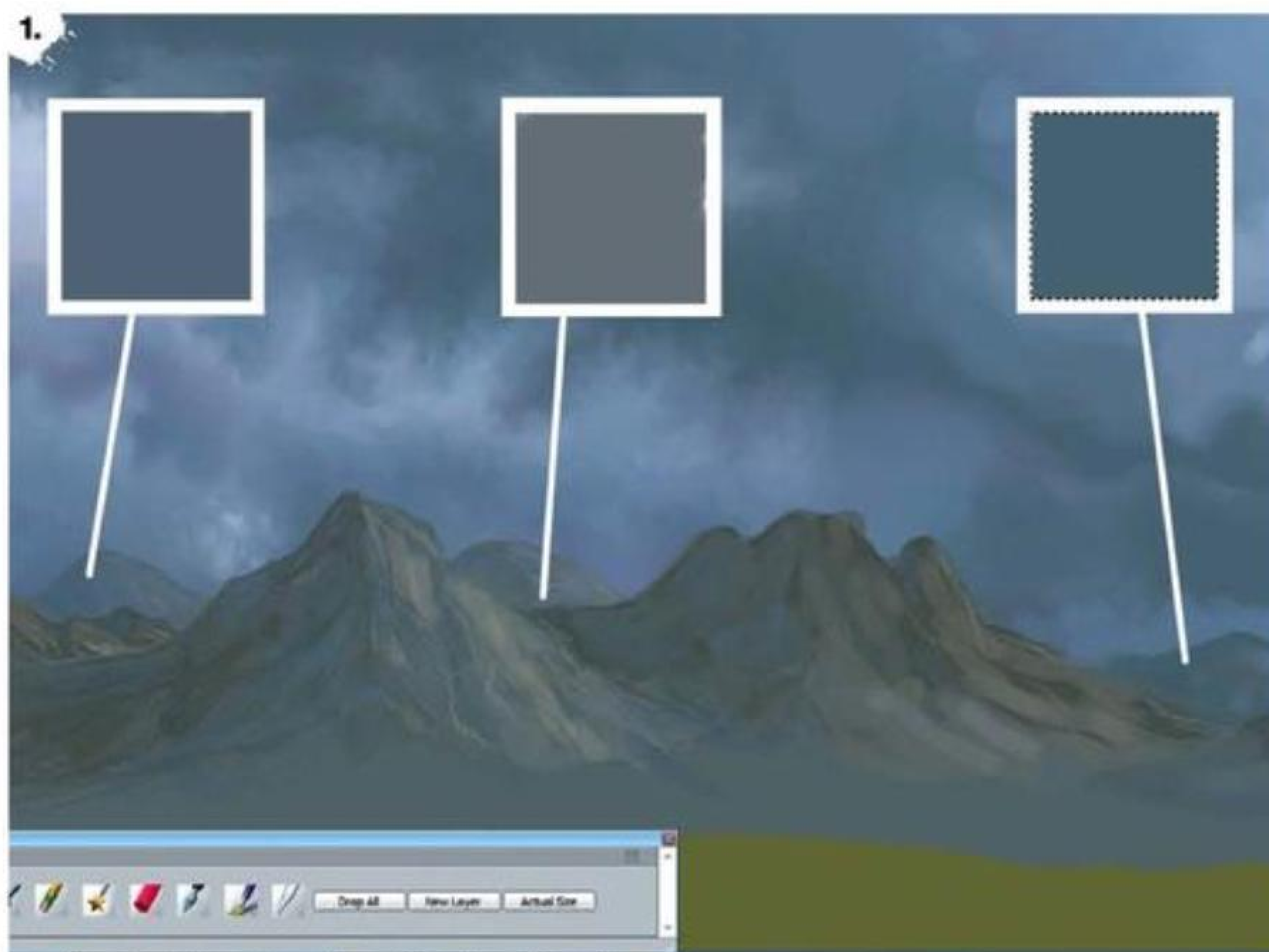
“Estoy luchando contra la perspectiva atmosférica. ¿Qué colores debo usar para sugerir un horizonte lejano?”

Nigel Ferreira



No saturar de azules. Esa es la respuesta corta. La más adecuada es un poco más complicada. La perspectiva atmosférica (a veces llamada perspectiva aérea) es una forma de mostrar lo que ocurre cuando observamos objetos distantes a través de la atmósfera. Empiezo con un valor medio desde mi cielo. Podría ser desde un azul brillante, un gris oscuro, pesado y tormentoso, a una profundo naranja o a un rojo en una escena de amanecer o atardecer. Entonces abro mi selector de color y cambio este ligeramente hacia el gris. Hay varias formas de asentar este color sobre objetos distantes (véase el paso dos). Además, los colores tienden a ser menos saturados. Los objetos lejanos también tienen menos contraste y detalle que los cercanos o las características de primer plano. Si combinamos todo, podemos indicar un horizonte lejano.

1.



2.



“La perspectiva atmosférica es una forma de mostrar lo que ocurre cuando observamos objetos distantes”



3.

Fondo Los tonos no saturados crean una sensación de retroceso del espacio, mientras que los azules indican la proximidad de las montañas al cielo.

Primer plano Los tonos brillantes con contraste alto hacen que los objetos aparezcan más cerca del espectador, lo que aumenta la distancia en el fondo de la imagen.

1. Observación y análisis Es útil examinar imágenes (o fotografías) que utilizan la perspectiva atmosférica, y sacar el selector de color para analizar los colores utilizados. A veces puede resultar sorprendente observar cómo son en realidad los objetos distantes: azules o grises, y su falta de contraste o detalle. También hay que tener los ojos bien abiertos en el mundo real. Fíjate bien en tu entorno y aprenderás mucho sobre los colores.

2. Colores correctos Esta imagen muestra dos métodos que uso. El primer paso de cada una muestra, simplemente, el boceto y los valores. En el paso dos del primer ejemplo he utilizado el lápiz 2B de Painter en una nueva capa, para aplicar ligeramente algo de color sobre el objeto. En el otro ejemplo he utilizado un aerógrafo para espolvorear ligeramente los objetos con color. La última etapa de cada uno muestra los resultados tras la mezcla.

3. Todo junto Aquí puedes ver los resultados. Una de las mejores cosas de usar la perspectiva atmosférica es que permite a los elementos en primer plano "explotar" en la imagen. Ten en cuenta que la perspectiva atmosférica no se utiliza simplemente para las montañas lejanas. Las mismas técnicas y principios se aplican para la hierba distante. Otro efecto es que los objetos que miran hacia arriba en un día nublado reciben algo del color del cielo.

El Gran Libro del

artista digital

Directora Nana Gómez
Directora de Arte Susana Lurguie
Coordinación Susana Herreros, Teresa Coronado y Fátima Gordillo
Han colaborado en este número Fernando Escudero, Jorge Rubio y Luis Pascual
Jefe de Maquetación Laura García
Maquetación Antonio Diz e Inés Mesa
Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Directora General Mamen Perera

Área de Publicaciones de Informática
Director del Área Marcos Sagrado
Secretaria del Área Eliana Cadena
Subdirector General Económico-Financiero José Aristondo
Directora de Producción y Distribución Virgina Cabezón
Director de Sistemas de Información Javier del Val

Departamento de Publicidad
Directora de Marketing y Ventas Belén Fernández
Jefa de Servicios Comerciales Jessica Jaime M.
Director Comercial José Manuel Saco
Equipo Comercial Sergio Real, Noemí Rodríguez,
Mónica Marín, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo
Coordinación de Publicidad Lucía Martínez

Redacción y Publicidad
C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 / Fax: 913 996 933
Coordinación de Producción Roberto Rodas

Suscripciones
Tel. 902 540 777 / Fax: 902 540 111
suscripcion@axelspringer.es

Distribución
S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

Distribución para Hispanoamérica
Hispamedia, S.L. Tel. 902 734 243

ROTOCOBRHI
Ronda de Valdecarrizo, 13
28760 Tres Cantos (Madrid)

Asesor Serv. Producción ASEDICT GESTION EDITORIAL S.L

Archivo fotográfico ThinkStock, iStock y Shutterstock
Transporte BOYACÁ Tel. 917 478 800
Depósito legal: M-22892-2012
Esta revista se imprime en papel ecológico blanqueado sin cloro.
Printed in Spain 1/2013

El Gran Libro del

artista digital





Interior
Photoshop
Corel Painter
ArtRage 3.5
Illustrator



Trabaja con Photoshop
Combina fotos, efectos y pinceles para lograr obras de arte increíbles





Diseña e ilustra
Diseña tu propio estilo con vectores, texturas y paletas



Dibuja una obra maestra
Crea pinturas realistas usando óleos y acuarelas vibrantes



Arte en movimiento
Pinta donde quieras usando las mejores apps para iPhone y iPad





















Sigueme

ArtOfEdvill

art of edvill